STAR OCEAN FUEL **OVERLORD II** KING OF FIGHTERS XII





E3: ¿será la gripe la gran noticia?



Director: David Sanz
Email: dsanz@unidadeditorial.es

El E3 que debía convertirse en "La resurrección de la Feria de las ferias" va a tener más enemigos de los previstos. Al escepticismo por los fracasos de las últimas ediciones se ha unido la amenaza de la gripe A. Y es que la nueva epidemia no sólo se cobra víctimas humanas, sino también videojuegos. Capcom ha decidido reducir su presencia en la feria estadounidense ante la preocupación por la nueva gripe. Y no es la única compañía que lo ha anunciado.
La segunda víctima también viene de Japón y es la compañía Koei. La corporación ha seguido la iniciativa de Capcom y anuncia que "como resultado de la preocupación por la gripe, ha reconsiderado el viaje internacional".
Esto, a bote pronto, deja claro que nos quedamos sin ver este año en Los Ángeles juegos como el esperadísimo ***Dead Rising 2***, así como el catálogo de Koei.
En tercer lugar, y al cierre de este número, conocíamos la noticia de la reducida presencia de Square Enix (responsable de otro de los títulos del año: ***Final Fantasy XIII***), lo que ya nos hace temer que esta pequeña infección de 'mieditis' (dicho con todo el respeto del mundo, ojo) se convierta en una epidemia y a última hora se den de baja otros nombres ilustres. Esperemos que la gripe no se convierta en la noticia de este E3 en el que tantos periodistas y jugadores tenemos puestas las esperanzas.

PD: Ojo a ***Red Dead Redemption***. El nuevo título de Rockstar Games promete redefinir las bases de una nueva hornada de videojuegos, que pueden tener en sus manos la fórmula magistral para pre y secuelas, crossovers y demás estrategias de mercado. Ponga un ***GTA*** en su vida, oiga.



El Equipo X


Redacción: Gustavo Maeso
Gamertag: OXM Maeso
Email: gustavo.maeso@unidadeditorial.es



Reviews: Chema Antón
Gamertag: OXM Chema
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Reviews: Juan García 'Xcast'
Gamertag: OXM Xcast
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Reviews: Juan de Dios C.
Gamertag: Keitaro ESP
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Reviews: Lázaro Fdez.
Email: xbox360@unidadeditorial.es


Diseño y Edición: Sol García
Email: mgsanchez@unidadeditorial.es

Diseño: Miryam Veros
Email: miryam.veros@unidadeditorial.es


Redacción: Mario Fernández
Email: xbox360@unidadeditorial.es


Diseño: Juanma Martín Castillo
Email: jmmcastillo@unidadeditorial.es


Diseño: Pedro Pablos
Email: pedropablos@unidadeditorial.es

DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA Nº 1 DE XBOX 360
XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General (Publicidad): ALEJANDRO DE VICENTE
Director General: LUIS ENRÍQUEZ

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ
Adjunto al Director Editorial: ÁNGEL MONTERO

DIRECTOR: DAVID SANZ VERJANO - dsanz@unidadeditorial.es

REDACCIÓN
Gustavo Maeso (coordinación y redacción) - gustavo.maeso@unidadeditorial.es
Colaboradores: Chema Antón (Jefe de producción), Juan García '*Xcast*', Mario Fernández, Lázaro Fernández, José María Rodríguez, Diego Alberto Fernández '*Kaos2k*', Juandi, Javier de Pascual y Magoacme

DVD
Ángel Llamas "Wako"

DISEÑO
Sol García - mgsanchez@unidadeditorial.es
Miryam Veros - miryam.veros@unidadeditorial.es
Juan Manuel Martín Castillo - jmmcastillo@unidadeditorial.es
Pedro Pablos (portada) - pedropablo@unidadeditorial.es

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Director de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Director de Publicidad: Conrado Godoy (cgodoya@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 54 89
Jefe de Publicidad: José A. Muñoz-Calero (josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Aurora Fernández / Mª Trinidad Martín
Tfno.: 91 443 52 54
Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernádez Galiano 94 23[illegible] 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 [illegible] 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 98[illegible] 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25, 28033 MADRID
Redacción: Tel. 91 337 32 02, xbox360@unidadeditorial.es
Director General: Luis Enríquez. **Directora de Marketing:** Virginia Roel. **Jefa d[e] Marketing:** Gema Monjas. **Director de Producción:** Fernando Gil. **Director d[e] Distribución:** Pedro Alonso. **Director Financiero:** Marco Ottelli. **Suscripcione[s]** 902 99 91 99 (Horario L-V, de 8 a 20h.) **Ejemplares Atrasados:** Entregas Urbanas Tel. 902 50 54 86 (Horario L-J de 9 a 15 h y V de 8 a 15h)
Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. **Imprime:** ALTAIR IMPRESIA IBÉRICA
Printed in Spain. Depósito Legal M-45004-2006
ISSN: 1887 - 1100 Precio para todo el territorio español indicado en la portad[a]

Publicación ARI FIPP





Contenidos

En portada

006 **Red Dead Redemption**
La aventura de vaqueros más espectacular de los últimos años, desarrollada por Rockstar. ¿Qué más quieres forastero?

Dashboard
Noticias, novedades, expertos...

014 **Burger King y Marca Player**
¿Has participado en los retos que te proponíamos?

023 **Akihabara Blues**

Input
Entrevistas y tu opinión sobre juegos o lo que quieras hacernos llegar.

030 **¡Tus preguntas!**

Reportajes
A fondo. Todo sobre tu Xbox 360.

034 **Aliens vs Predator Colonial Marines**
Uno de los títulos que más está dando que hablar en los últimos meses. Y no es para menos, pues las criaturas de las que hablamos son de armas tomar.

042 **Test de Realidad**
¿Los barriles explotan en la vida real si les pegas un tiro?¿Puedes dar saltos dobles? No te pierdas la solución a estos enigmas en nuestro reportaje.

Previews
Todo lo que está a punto de llegar.

050 *Modern Warfare 2*
054 *Prototype*
058 *King of Fighters XII*
062 *Darksiders*
066 *Blur*
070 *Fight Night Round 4*

Reviews
La última guía del comprador feliz.

074 *Red Faction Guerrilla*
078 *Star Ocean: The Last Hope*
082 *Fuel*
086 *Damnation*
088 *Battlestations Pacific*
090 *Terminator Salvation*
092 *Virtua Tennis 2009*
094 *SBK 09*
096 *Bionic Commando*
098 *Velvet Assassin*

Todo 360
Saca todo el partido a tus juego.

100 *Mapas Call of Duty World at War*

En el DVD 102

58 KING OF FIGHTERS XII

54 PROTOTYPE

50 MODERN WARFARE 2

74 RED FACTION GUERRILLA

94 SBK 09



Red Dead Redemption

El viejo y salvaje Oeste americano, bajo el prisma de Rockstar

Parece que vuelven a ponerse de moda los videojuegos de vaqueros, un género muy escaso de títulos y que, por que no decirlo, nos apasiona. La secuela de *Red Dead Revolver*, perpetrada por fín íntegramente por Rockstar, promete ser uno de los juegos del año. ¿Te imaginas un *GTA* del Oeste? No te lo imagines, aquí lo tienes.

Hace un par de años Rockstar, la todopoderosa desarrollodora de *Grand Theft Auto*, sorprendió a propios y a extraños con el anuncio de *Red Dead Revolver*, un juego de acción ambientado en el Oeste americano. En cuanto vimos las primeras imágenes comenzamos a llorar, porque un juego de vaqueros salido del 'horno' de Rockstar prometía y mucho. Pero el título *-Red Dead Revolver-*, aunque se trataba de una creación de acción muy decente y muy divertido, no parecía salido del mismo estudio que los *GTA* o *Bully*. Pero esto tiene una explicación muy simple. El juego, aunque completado y lanzado al mercado bajo el sello de Rockstar, se trataba de un proyecto a medio terminar y abandonado por Capcom. La productora inglesa se fijó en él y lo sacó adelante, con un gran aspecto como ya hemos dicho, pero sin esa 'chispa' que siempre ha caracterizado a sus juegos. En vez de tratarse de un título con mapas enormes y libertad de movimientos, era un juego de acción al uso, con misiones lineales y dirigidas. Muy poco 'Rockstar'.

Pero los chicos de San Diego (responsables del primer título, pero también de toda la saga de conducción *Midnight Club* o *Table Tennis*) se guardaban una bala en la recámara: la secuela. Ahora, con más tiempo, tecnología, ganas y dinero, el estudio ha creado el juego del Oeste que debió haber sido Red Dead Revolver. Un juego de vaqueros 'a los Rockstar'.

¡Desenfunda, vaquero!

Hace un par de semanas tuvimos la suerte de acudir, en rigurosa exclusiva, a las oficinas de Rockstar en Londres, para echar un vistazo a ***Red Dead Redemption***, una secuela que muy poquito tiene que ver con el primer título. Y, para entrar en ambiente, la presentación de la beta del juego (el título llegará para finales de año) comenzó con un puñado de escenas sacadas de otros tantos films clásicos de western. La idea es clara, nos apuntan, "queremos que el juego muestre toda la ambientación de esas espectaculares películas del género". Por supuesto, muchas de esas cintas están siendo una influencia

directa en el desarrollo del título (entre ellas, nos aseguran, destaca la genial 'Grupo Salvaje' de Sam Peckinpah).
Tras la sobredosis de escenas míticas de vaqueros saltamos al juego. Se hace el silencio. Ante nosotros aparece, de espaldas (se trata, como no, de una perspectiva en tercera persona) un nuevo héroe: John Marston. La historia del juego nada tiene que ver con la historia de la primera entrega, ni con su protagonista, Red Harlow. Marston parece un tipo duro, el estereotipo perfecto de vaquero y, en este lance del juego que nos dejan presenciar, aparece frente a la puerta de un rancho, flanqueado por un puñado de pistoleros.
El aspecto gráfico de la escena nos deja los ojos 'como platos'. Sin duda, al título le está sentando muy bien el motor gráfico que están utilizando, el genial engine RAGE, creado por los chicos de San Diego y que ya hemos podido disfrutar en *Midnight Club Los Angeles*. Los detalles de los pistoleros, del desierto, de cada edificio, de los caballos, los efectos de luces bajo el sofocante sol de Nuevo México.. impresionante.
Unos bandidos muy mal encarados salen del rancho en dirección a nuestro protagonista y sus compañeros y, claro está, se desata un inevitable tiroteo. Los movimientos de John Marston son espectaculares y aquí descubrimos que hay algunas cosas heredadas de Red Dead Revolver: como el famoso modo de disparo 'deadeye', ese disparo que nos permitía pausar la acción (con una especie de 'tiempo bala') y marcar múltiples blancos sobre un enemigo o varios, lo que luego se traducía en una ráfaga de certeros disparos. Este recurso, muy agradecido en la primera entrega, seguirá aquí presente.
Asistimos a la masacre de los bandidos a manos del infalible revólver de Marston, con una escena dentro del rancho que resulta genial por su



EL JUEGO VUELVE A UTILIZAR EL MODO DE DISPARO MÚLTIPLE 'DEADEYE', QUE TAN BUEN RESULTADO DABA EN EL PRIMERO

APUNTA Y DISPARA

Uno de los elementos más característicos de *Red Dead Revolver* fue ese modo de disparo que nos permitía pausar el juego unos segundos y apuntar a diferentes objetivos a la vez (de uno o varios enemigos). Esto permitía después lanzar una ráfaga de disparos que llegaban justo a donde nosotros queríamos.
El dominio del revólver de John Marston le permite contar también con esta habilidad, lo que nos salvará el pellejo en multitud de ocasiones. Este modo de disparo es especialemnte útil con blancos móviles, sobre todo con enemigos a caballo. En este caso, una opción posible (aunque cruel) es disparar al caballo. El animal caerá desplomado y dejará al enemigo fuera de juego. (No se ha maltratado a ningún animal para producir este juego).

PARA DESPLAZARTE POR EL INMENSO MAPA DEL JUEGO PUEDES CABALGAR O COGER LA DILIGENCIA O LOS DIFERENTES TRENES QUE UNEN LAS DISTINTAS CIUDADES DEL DESIERTO

SÉ BIÓNICO

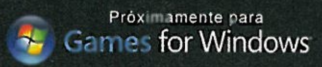
BIONIC COMMANDO

www.bioniccommando.com















dramatismo: la propietaria del mismo es ahorcada mientras nuestro héroe aniquila maleantes pero, mientras la pobre mujer patalea en el aire, tenemos la posibilidad de disparar a la soga (utilizando el zoom de la mira de nuestro rifle) y salvarla en el último momento. Todo acaba bien y Marston, con un silbido, llama a su caballo para alejarse del lugar con un sólo de banjo de fondo musical. La atmósfera es increíble, casi hasta podemos saborear el aroma a tabaco de mascar entre nuestras muelas.

El gran Oeste americano

Después de tan increíble escena de acción, nuestros anfitriones nos explican que esta es una de tantas misiones que nuestro pistolero podrá protagonizar a lo largo de la aventura, al más puro estilo *GTA*, nada lineal. En el juego tenemos un enorme pedazo del Oeste americano para explorar a nuestro antojo y para vivir, a nuestro aire y en el orden que más nos plazca, cientos de misiones de todo tipo.
Y, por supuesto, en un juego con un mapa de proporciones gigantescas, necesitamos medios de transporte (si no queremos morir de ased en medio del desierto en una absurda caminata). Marston se aleja del rancho de la misión anterior a lomos de su caballo, pero también existe la posibilidad de moverse por el

LAS REFERENCIAS A DIFERENTES PELÍCULAS CLÁSICAS DEL GÉNERO SON CONSTANTES

juego a bordo de una diligencia o cogiendo el tren. Los movimientos del caballo, dicho sea de paso, son los más realistas que hemos podido presenciar en un videojuego.
A medida que avanza por el desierto nos damos cuenta de que es un entorno completamente vivo, y el protagonista se cruza con coyotes, conejos, serpientes y animales de todo tipo, mientras varias decenas de buitres sobrevuelan su cabeza. Además, si nos salimos de los caminos y cabalgamos entre la hierba seca del desierto, alguna serpiente puede llegar a morder a nuestro équido, matándolo y dejándonos en medio del desierto y sin provisiones. Todo esto, por supuesto, ayuda a crear esa atmósfera de impactante realismo que tiene el juego.
Además de las peculiaridades de la fauna del desierto, mientras el protagonista azota a su montura hacia un cercano pueblo, vemos que se cruza con algunos personajes, muchos de ellos inicio de diferentes misiones que podemos, o no, aceptar. Hay vaqueros apostados a los lados del camino enzarzados en alguna discusión que acaba a tiros, una diligencia tumbada en medio de nuestro paso se convierte en una emboscada de bandoleros que quieren robarnos hasta las botas... Podemos entrar 'al trapo' en cada una de estas situaciones, que llevarán nuestra aventura a desconocidos giros argumentales o, por el contrario, pasar de largo.

HAY QUE BUSCARSE LA VIDA EN EL OESTE, CAZANDO FORAJIDOS O COYOTES

Se busca pistolero

El centro neurálgico del mapeado serán, por supuesto, los pueblos. En la demo pudimos ver cómo Marston entraba en el pueblo de Armadillo, una ciudad típica del salvaje Oeste, llena de vida, donde las oportunidades para avanzar en el juego se multiplican. En las polvorientas calles de Armadillo el título recordaba aún más a *GTA*. Todas las tiendas y casas del pueblo pueden ser visitadas para comprar provisiones o armas, o para entablar conversación con los vecinos. También se puede visitar al Sheriff para conseguir alguna misión a cambio de un puñado de monedas. El revólver de nuestro personaje está en venta y en nuestra mano está ganarnos el 'pan' como bien podamos. Y también hay un buen número de maneras de gastarlo: una de las más agradecidas es visitar el 'saloon'. Allí podremos reponer fuerzas apoyados en la barra o echando unas manos al póker, uno de los minijuegos que incluirá el título. Otro ejemplo de divertido minijuego, en el que podemos apostar dinero y sacarnos una buena tajada dependiendo de nuestra pericia, se tratraba del simple y peligroso juego de clavar un cuchillo entre los dedos, saltando falanges cada vez a un ritmo más frenético. Aquí podemos ganar unas monedas o perder algún dedo. El juego se resolvía pulsando series de botones en el momento adecuado,

EN LA FRONTERA

Los estados más combulsos del salvaje oeste a finales del siglo XIX eran los nuevos estados que lindaban con la frontera mexicana. Arizona, Nuevo México y más allá de la frontera, en territorio mexicano, es donde surgieron las leyendas más conocidas de esta época en la historia de norteamerica (Pat Garret, Billy 'el Niño', Arkansas Dave, Doc Hollyday, Wyatt Earp...). Y es aquí, precísamente, donde se localizará la historia de *Red Dead Redemption*.

Nuestro personaje tendrá que ganarse la vida como pistolero (del lado de la ley o del otro) en este entorno fronterizo. Hasta tuvimos ocasión de ver una misión en la que Marston colaborá, codo con codo, con un regimiento del ejército mexicano, para intentar detener a unos bandidos.



NOS ENCONTRAREMOS CON CIENTOS DE MISIONES, ACTIVIDADES Y MINIJUEGOS CON LOS QUE INTERACTUAR POR EL ENORME MAPA, SIEMPRE A NUESTRA ELECCIÓN

acompañando al ritmo del cuchillo. Como ocurre en juegos como *GTA*, las maneras de obtener dinero son de lo más variopintas, ya que el protagonsta podrá aceptar tareas de todo tipo a cambio de algo de oro, pero también habrá maneras alternativas: por ejemplo, todos los animales que podemos encontrar en el desierto (habrá hasta 40 especies diferentes) se pueden cazar. Y, no hace falta decirlo, su carne y sus pieles son muy apreciadas por los comerciantes de cualquier ciudad.

La demo del título nos dejó con un buen sabor de boca, sobre todo cuando los chicos de Rockstar nos dejaron echar un vistazo a un par de misiones más: escoltar el carromato de un charlatan, vendedor de bebidas milagrosas, y protegerlo de los salteadores de caminos. En la segunda misión, a caballo y junto un puñado de soldados del ejército mexicano, hay que defender un tren en marcha del ataque de varios bandidos. El juego tiene un aspecto sobervio y cuando esté acabado, promete ser un éxito a la altura de las entregas de *Grand Theft Auto*.

MINIJUEGOS

Además de completar misiones, comerciar y buscarnos la vida para avanzar en la aventura a nuestro ritmo, el juego estará repleto de pequeños minijuegos. Estas pequeñas pruebas servirán también para que ganemos dinero, o lo perdamos, ya que en su mayoría se podrá apostar. Nosotros tuvimos ocasión de ver un minijuego en el que el protagonista juega a clavar un cuchillo entre los dedos, con la mano abierta sobre una mesa. Pero, como podemos ver en esta imagen, una partida de póker en el saloon es un minijuego obligado.


ALICANTE
2008-2009
VUELTA AL MUNDO A VELA
WFT
WORLD FASHION TOUR
Santorini
SÓLO EN El Corte Inglés
www.elcorteingles.es

XBOX 360

LOS RETOS

Encuentra toda la información de los retos en nuestro Facebook



BIENVENIDO A LA LUCHA

Todos los meses, premios suculentos

Quieres añadir adrenalina y emoción a tu vida? Pues apúntate a **LOS RETOS** de la Revista Oficial Xbox 360. Todos los meses, encontrarás en esta nueva sección dos retos a los que no vas a poder resistirte. Un torneo online mensual con el juego más interesante del mercado, te permitirá enseñar tus armas en Xbox Live. Además, si lo tuyo es jugar solo y destripar hasta el último logro de cada título, también te plantearemos una competición mensual de acumulación de logros. El que más puntos consiga arrancar a un juego, se lleva el gato al agua.
Mes tras mes verás a los ganadores de los torneos aparecer en estas páginas, felices ganadores de premios espectaculares. ¡A jugar!



SBK 09 World Championship

Después de tantos meses de tiros, nos apetecía dejar el arsenal en el armario y darle al acelerador: SBK09 Superbike World Championship

A quemar rueda con las motos de Superbikes







El reto de Xbox Live de este mes se lo vamos a dedicar a **SBK09 Superbike World Championship**. Las motos molan, y las partidas multijugador online son geniales. **OXM Maeso** se enfrentará a todos los jugadores que le manden un mensaje a su gamertag el día 19 de junio antes de las 15:00 horas (cuando se organizará la partida). Cuando se agreguen todos los jugadores, por riguroso orden de llegada, se organizarán la carrera o carreras, y el ganador se llevará a casa un juego de Xbox 360. ¡Suerte!

EL GANADOR DEL MES

Jetulio





Este mes corrieron ríos de sangre en el reto del modo versus de *Resident Evil 5*. Tenemos que pedir perdón a todos los lectores que intentaron entrar en la partida y no pudieron, pero es que fuisteis muchos los que queríais jugar. Y es que muchos son los llamados y pocos los elegidos... al final, Jetulio fue el ganador del reto y se lleva un juego a casa. ¡Enhorabuena!



Únete...

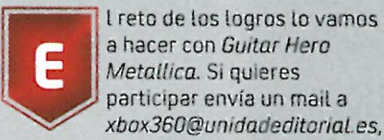
¡HAZTE FAN DEL FACEBOOK DE LA REVISTA OFICIAL XBOX 360!

SÓLO TIENES QUE BUSCARNOS EN FACEBOOK COMO 'LA REVISTA OFICIAL DE XBOX 360'... TE ESPERAMOS

EL RETO DE LOS LOGROS

GH Metallica

Demuestra que eres el guitarrista más heavy cosechando logros con Metallica.





El reto de los logros lo vamos a hacer con *Guitar Hero Metallica*. Si quieres participar envía un mail a *xbox360@unidadeditorial.es*, con el asunto **RETO METALLICA**. Juega sin parar para desbloquear logros. ¡Y recuerda enchufar tu consola para que se actulicen tus puntos! El día 20 de junio, a las 12:00 horas, se comprobarán las puntuaciones de todos los gamertags recibidos. Sólo habrá, como máximo, dos ganadores. ¡Suerte!



Los mejores en El Padrino II

Este mes nos habéis saqueado... Dijimos que dábamos premio a todos los que llegasen a 1000 G y ha habido ¡10 ganadores! Enhorabuena, chicos...

1. LeMaquiniste	1000
2. ZEUSJAN24	1000
3. vivi9041	1000
4. Tio Kakas	1000
5. Irvine669	1000
6. aaligoa23a	1000
7. Ni1Bo	1000
8. SpeedingDevid	1000
9. Silverjey	1000
10. Diego Figu	1000

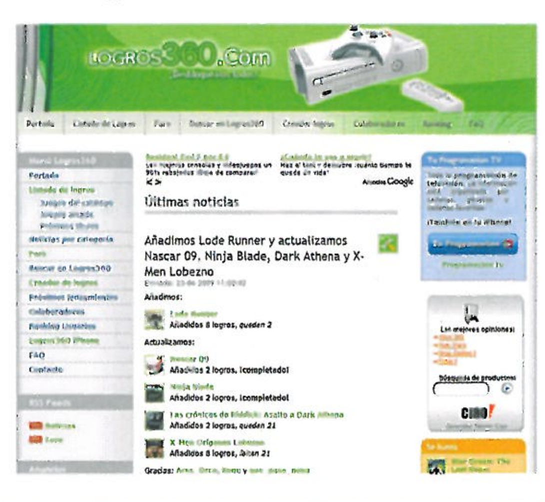
¿Cómo consigo todos los logros?

Te echamos un cable con nuestro reto

Seguro que quieres, mes tras mes, llevarte el gato al agua en 'El reto de los Logros' que os proponemos. Es tan fácil como pillar el juego en cuestión y saquear todos los logros posibles, para obtener la mejor puntuación. Si consigues 1000 G tienes muchas posibilidades de ser el ganador (a igual puntuación se premiará por riguroso orden de llegada de los mails con el gamertag).

Pero, ¿no sabes cómo se consiguen todos los logros de un juego? Puedes consultar todos los logros de cualquier juego en la web:

www.logros360.com



KONAMI, DE RÉCORD

La compañía ha expuesto sus ganancias anuales del ejercicio que terminó el 31 de marzo. La empresa ha batido su propio récord de ventas con 2.370 millones de euros. La causa de estos incrementos viene directamente de los resultados de Metal Gear Solid y Pro Evolution Soccer. MGS4 ha alcanzado los 4,75 millones de unidades y PES vendió 8,48 en el último año fiscal.



LIPS UNO

Al poco tiempo de la salida al mercado de LIPS, tenemos nuevos rumores que indican que parece que habrá un nuevo videojuego que se titulará "Lips UNO". Según algunos comentarios que circulan por la red, la nueva versión del famoso juego podría ver la luz este mes en E3.



El Señor de los Anillos Online, en desarrollo

Nuevo asalto a la Tierra Media

La versión oficial para Xbox360 de *El Señor de los Anillos Online* parece que se está haciendo esperar, pues no se conoce oficialmente si se trata de una edición del videojuego basada o no en la licencia del escritor Tolkien. Aunque no esté confirmado de forma oficial, sí que tenemos constancia de que se está desarrollando. La información más reciente indica que están preparando una encuesta para que los usuarios comenten si estarían dispuestos a pagar una cuota mensual por el juego o un sistema de pequeñas transacciones. Muchas son las especulaciones entorno a un juego que continúa la exitosa saga que comenzó con *La Comunidad del Anillo*. Esperaremos para ver que información trasladan sobre el videojuego, del que tenemos el pleno conocimiento que será muy bien acogido por los amantes de la saga de Tolkien.

VUELVE EL MAGO

Harry Potter regresa al mundo de los videojuegos justo antes de las vacaciones

Una fabulosa noticia para los jugones y amantes de Harry Potter. Sí chicos, el lanzamiento de ***Harry Potter y el Misterio del Príncipe***, será para el día 2 de julio, dos semanitas antes del estreno cinematográfico del sexto libro de J.K. Rowling. Nuestro adorado mago, tendrá un sexto curso movidito en el que será ayudado por sus conocidos amigos para sobrevivir a las muchas aventuras que les esperan.

El videojuego en esta ocasión va a permitir que se participe en el juego de Quidditch y crear pociones que nos ayudarán a resolver problemas. Además, estaremos al tanto de los líos románticos de nuestros compañeros de magia, sobretodo de Ron Weasley. El final, sin duda, os dejará los ojos como platos. Estamos seguros que nos dará muchas horas de diversión en Hogwarts.



Muy breves...

ATARI
FERIA E3

Se ha conocido que Atari no va a mostrar sus títulos en la conferencia de Los Ángeles E3, la desarrolladora ha tomado esa decisión de no mostrar sus títulos a pesar de que asistirá como empresa.

HALO WARS
NOVEDADES

Tras el exitoso torneo de Halo Wars, tenemos que informaros que ya está disponible una nueva actualización en Xbox Live. Este parche soluciona pequeños errores y corrige el balance de las unidades un juego, que es un éxito dentro del mercado de Xbox 360.

WAL-MART
COMPRAS

Wal-Mart ha puesto en marcha un nuevo sistema de compra-venta de videojuegos usados a través de una máquina expendedora. Esta cadena norteamericana ha lanzado 77 máquinas para hacer la prueba en varios de sus establecimientos.

SBK® 09

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

¡VUELA!





















MANSIÓN XBOX PARTY

Te presentamos la Mansión de Xbox Party, una aventura al alcance de todos. Posee cinco salas con diferentes temas de Xbox con infinidad de diversión para jugar. Cada sala está repleta de artículos para elegir, como música, deportes, cine, deportes, carreras y familiar. Te invitamos a que intentes encontrar objetos escondidos.



TONY HAWK: RIDE

Activision ha anunciado que el nuevo título de la saga *Tony Hawk*, que verá la luz próximamente, no será exclusivo para Xbox 360 en el Reino Unido como estaba previsto. El juego, que se espera para Otoño de este año, se podrá jugar tanto en Xbox como en Play Station 3 y Nintendo Wii.

Dinasty Warriors 6: Empires

El esperado videojuego verá la luz el 26 de junio.

Se ha anunciado oficialmente que ***Dynasty Warriors 6: Empires*** saldrá a la calle el próximo 26 de junio. Después de algunos retrasos por parte de la compañía japonesa ya tenemos fecha oficial.
El videojuego añade interesantes novedades, como un control más táctico en la partida, la inclusión de añadir objetos secundarios en el equipo del personaje controlado por el jugador.
Tendremos en Europa nuevas armas, niveles y escenarios, preparados para disfrutarlos en nuestra consola. ***Dynasty Warrior 6*** se puede considerar uno de los mejores de la serie, sobre todo por el nuevo motor gráfico y por una experiencia de años que ha sido mejorada con el tiempo.



DESARROLLOS

Acción en Activision

Nuevo título de United Front Games

United Front Games ha comunicado a Activision publicará su primer título. Muy poco se ha comentado hasta ahora pero parece ser que el videojuego será de acción y ambientado en Hong Kong.
El director del estudio ha comentado que su equipo ha desarrollado numerosos éxitos en varios títulos y que por ello tienen puestas muchas expectativas en este videojuego. Quedaremos a la espera de saber alguna noticia más al respecto, pero la posibilidad de estar ante un videojuego de mucha calidad es alta.



EN DESARROLLO

NINJA GAIDEN 3

Tecmo estudia progresos para la tercera entrega

Parece que el propósito de Tecmo es la de seguir con la serie de Ninja Gaiden. Yosuke Hayashi comentó que ya se está pensando en el próximo capítulo, a pesar de que el antiguo presidente de la compañía Tomonobu Itagaki afirmó que después de Ninja Gaiden II ya no habría más capítulos.
Al principio se confirmó que el videojuego sería un título en exclusiva para PS3, sin versión para Xbox 360, pero finalmente parece que el lanzamiento será multiplataforma





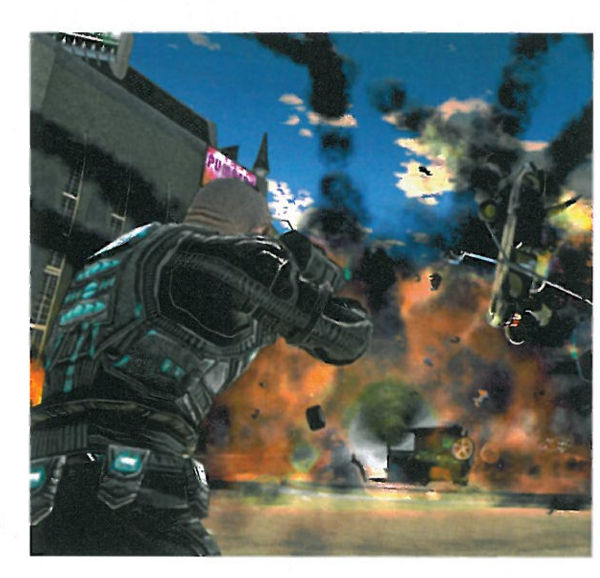
DJ HERO EN CIERNES

El nuevo juego musical de Activision que llegará en octubre ha presentado algunas de sus novedades. El título, centrado en la música electrónica, presentará un cross-fader, que acompañará al ya conocido accesorio en forma de plato. Además, se han dado a conocer algunos de los temas que apareceran en el videojuego, entre los que se incluyen algunos de Gorillaz o Eric Prydz.

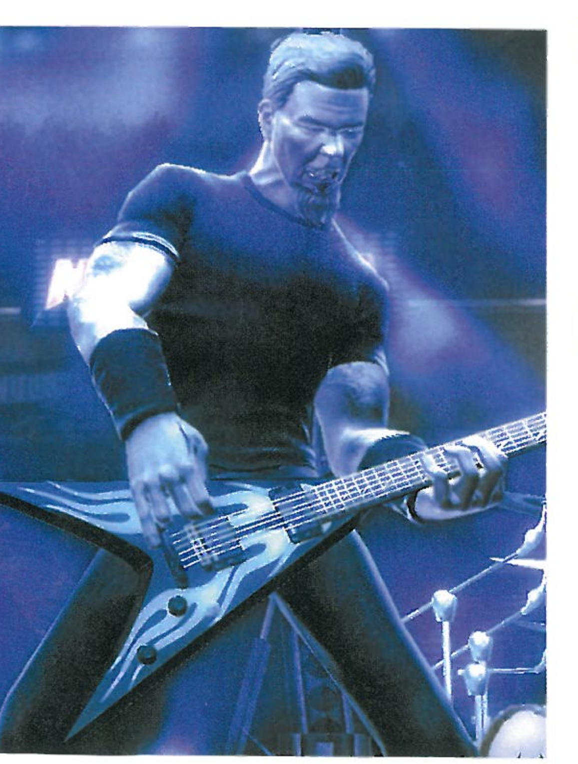
RUMORES

¿Segunda parte de Crackdown en marcha?

Xbox 360 saca partido a Crackdown con la vista puesta en el E3.



Parece que el Crackdown es uno de los juegos más valorados por los usuarios de Xbox 360. Microsoft quiere aprovechar este tirón y con el E3 a la vuelta de la esquina, ha lanzado un tema Premium para la interfaz con motivos del juego. Dicho tema cuesta 240 puntos de Microsoft.
El hecho de que este tema salga a tan poco tiempo del E3 ha hecho circular varias especulaciones en la red, diciendo que tendremos un próximo título de Crackdown. Si estos rumores fueran ciertos tendríamos el nuevo videojuego para 2010 en las tiendas. Y muchos fans ya se están frotando las manos con esa posibilidad.



ACCESORIOS

GH: METALLICA

Bundle exclusivo para el juego musical

Guitar Hero Metallica tendrá una edición exclusiva, en la que se va a incluir una guitarra inalámbrica, una carcasa de diseño con motivos del grupo de rock y una copia del propio juego. El precio aproximado del Bundle será de 100 euros.
El videojuego incluye 45 temas de la famosa banda de rock Metallica, que se ha implicado mucho en su desarrollo, y ofrece una amplia jugabilidad como en la última entrega. Además los numerosos extras harán las delicias de los aficionados más acérrimos a la banda, que podrán ver videoclips, fotos y letras de los artistas. No podéis perderos esta nueva entrega y más si os gusta el clásico grupo de metal.



Pablo Juanarena, El 'speaker' de **RADIO MARCA**

Volar y volar

Siempre deseé cosas imposibles. Supongo que como casi todos. Ahí entraba eso de pilotar el Coche Fantástico, ser salvado por Los Vigilantes de la Playa, patinar en el laguito ése de Nueva York, tener de amigo a Kirk Cameron... (Ya, ya lo sé. De alguno me avergüenzo, pero es que los Seaber molaban mucho).
Y por supuesto deseé volar. Cómo molaba ver a los superhéroes desafiar las leyes de la gravedad, pasaban por debajo de los puentes y entre los edificios más altos. ¡Qué satisfactoria es la imaginación!
Y ya sé que pilotar un avión no es lo mismo. Pero se le parece mucho. Y probar el *Tom Clancy´s H.A.W.X.*se tiene que acercar bastante a eso de tomar un avión. Excepto por una cosa. Todavía no me he mareado.
El resto funciona, y vaya que sí funciona. Piruetas, picados, persecuciones y escapadas. Y además ya cuenta con nuevo contenido descargable. Y podría ser infinito, porque a todos nos gusta volar, ¿no?
¿Pegas? En Xbox360 pocas. Puede que los usuarios de PC sean más críticos porque ellos están acostumbrados a volar más a menudo. Y no les faltará razón. Demasiado arcade y poca simulación. Pero a mí me vale. Ya puedo volar.
¿Pegas? En Xbox360 pocas. Puede que los usuarios de PC sean más críticos porque ellos están acostumbrados a volar más a menudo. Y no les faltará razón. Demasiado arcade y poca simulación. Pero a mí me vale. Ya puedo volar.
¿Pegas? En Xbox360 pocas. Puede que los usuarios de PC sean más críticos porque ellos están acostumbrados a volar más a menudo.

MASS EFFECT II

Bioware ha descubierto algunos de los avances de la segunda parte de la trilogía *Mass Effect*. Según sus propios creativos, *Mass Effect 2* es, sin duda, el título más brutal de la saga. De los tres actos que componen esta trilogía, este segundo lo han denominado: El acto oscuro. Este juego promete.



STARBREEZE SE MUEVE

Starbreeze, creadores de títulos como *The Darkness* o *Riddick*, ha declarado recientemente que las compañías grandes son menos imaginativas. Por su parte, han declarado que compañías indies, como ellos, favorecen de manera especial la creatividad en el desarrollo de sus títulos.

DESARROLLOS

Novedades de Call of Duty 7

La desarrolladora Treyarch anuncia novedades del famoso juego bélico

La desarrolladora Treyarch se encargará del desarrollo de ***Call of Duty 7***. Uno de los animadores ha adelantado que está trabajando en un segundo proyecto, y es ***Call of Duty 7***.
A pesar de que oficialmente no se ha presentado el juego, parece que estará ambientado en distintos escenarios, como Cuba.
El título del nuevo COD 7 no se sabrá por ahora, por lo menos hasta que el *Modern Warfare 2* salga a finales del 2009.
El equipo de Treyarch ha querido indicar su opinión sobre la existencia de zombies en COD, dando como positiva la inclusión en el videojuego, ya que piensan que los videojuegos en general no están saturados de muertos vivientes y eso les parece una buena opción para COD.

ACCESORIOS XBOX

XBOX CONTROLA

Detector de movimiento en proceso, para Xbox 360

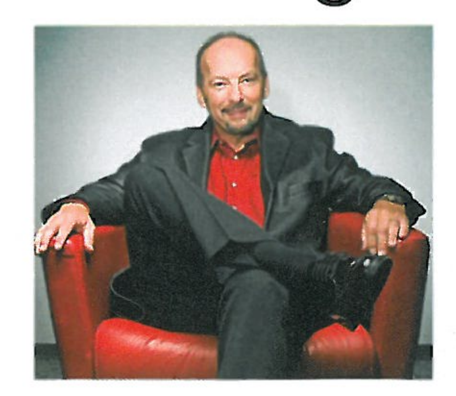
Desde el año pasado venimos oyendo rumores sobre el nuevo dispositivo de detector de movimiento pero nos quedamos pendientes de saber más, y parece que Microsoft está trabajando en una cámara que permita controlar los videojuegos mediante el movimiento. La cámara tendría que estar al lado de la televisión para poder detectar los movimientos. La principal diferencia que tendrá con Wii es que no tendremos que sostener ningún periférico en nuestras manos para jugar.

GURÚS

Festival de Edimburgo

Peter Moore será el invitado estrella

Se ha confirmado la asistencia al Festival Interactivo de Edimburgo por parte de Peter Moore. Parece que el genio realizará una rueda de prensa explicando su visión acerca del mercado y de la industria, así como su orgullo por ser el invitado estrella del evento. El Festival Interactivo de Edimburgo se presenta como un espectáculo inolvidable. ¿Cumplirá las expectativas?




NINJA BLADE
TOKIO, SIGLO XXI,
SÓLO TÚ PUEDES EVITAR
LA EXTINCIÓN DE LA HUMANIDAD
Conviértete en el Maestro Ninja Ken Ogawa
y adéntrate en un espectacular juego de acción
que te dejará sin aliento.
Domina un gran arsenal de armas y habilidades
como la visión ninja, la velocidad sobrehumana
y los golpes mortales definitivos.
www.ninja-blade.com
attack!
16+
www.pegi.info
Microsoft game studios
SÓLO EN XBOX 360
FROM SOFTWARE

450 PERSONAS PARA ASSASSIN'S CREED 2

El éxito del anterior título, que versaba sobre las aventuras de Altaïr, regresará con Assassin´s Creed 2. Debido a la buena aceptación del primer título, los desarrolladores del juego han decidido trabajar duro para mejorar, más si cabe, la que será segunda parte de la saga. Más de 450 personas están trabajando en el proyecto de esta secuela, más del triple de los trabajadores que se hicieron cargo de la primera entrega. Pese a que Altaïr no será el protagonista de esta versión, no cabe duda de que nos encontramos con el que puede ser uno de los juegos del año, y quien sabe si no pasará a ser toda una saga de culto.



Muy breves...

UBISOFT INTERESADA EN EL CINE

Yves Guillemot, responsable de la compañía francesa Ubisoft, ha confirmado su interés por encauzar sus planes de expansión y diversificación hacia el cine. Además, ha comentado su colaboración en la película y el videojuego Avatar, de James Cameron.

FIGHT NIGHT ROUND 4

EA ha mejorado considerablemente *Fight Night* en comparación con su predecesor. La mayor accesibilidad, donde tanto expertos en boxeo como aficionados disfrutarán, es su punto fuerte.

THE CROSSING PROBLEMAS

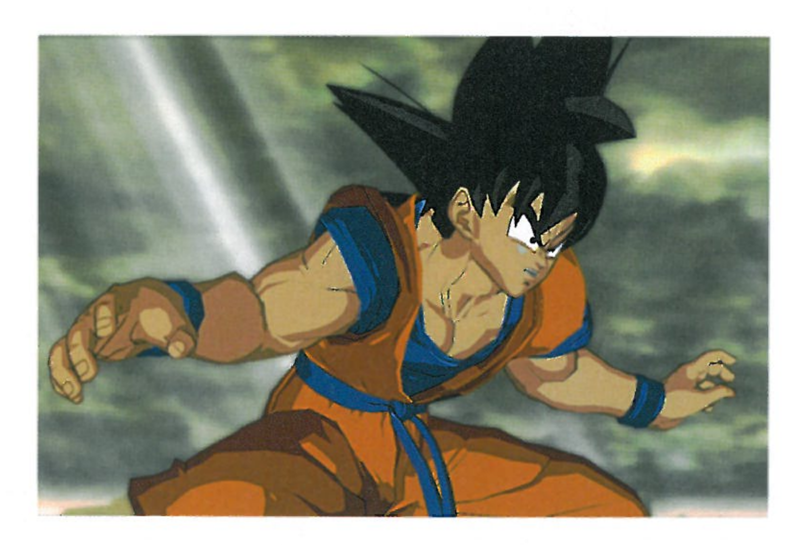
El primer shooter en primera persona de la desarrolladora Arkane Studios ha parado su desarrollo debido a los graves e ineludibles problemas financieros que está sufriendo la compañía.

NOVEDADES

Otro Dragon Ball disponible para Xbox

El nuevo título se llamará Dragon Ball Raging Blast

Namco Bandai ha anunciado el lanzamiento del nuevo videojuego de ***Dragon Ball Raging Blast*** para XBOX 360. Este segundo título para la nueva generación se centrará en el genero puro y duro de combates, dejando quizás a un lado el ya repetitivo y explotado "modo de historia".
Actualmente se encuentra en fase de desarrollo y posiblemente, dada la proximidad del E3, de a la luz su primer tráiler en unas semanas.
Tan sólo nos queda esperar pacientes a más información sobre el titulo, y pedirle a las bolas de dragón que hagan un buen modo de combates con nuevas mejoras de lo ya visto hasta ahora. ¡KAME HAME HA!

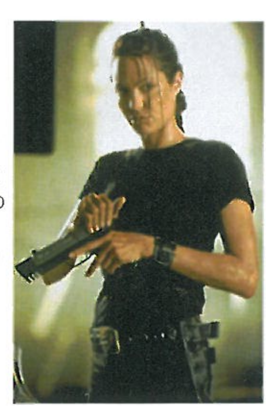


DESARROLLOS

Nueva Lara Croft para el cine

Angelina Jolie no será la protagonista

Dan Lin, actual productor de las películas Tomb Raider, ha dado un golpe de efecto a la saga descartando a Angelina Jolie como protagonista. El motivo para este giro ha sido que estas se centrarán en los orígenes de Lara Croft, por lo que se está buscando una actríz más jóven. Para nosotros tú eres la auténtica Croft, Angelina.



EN DESARROLLO

APB: MÁS CERCA

El juego se presentará en el E3 de Los Angeles

Era sin duda una de las grandes incógnitas del año. Muchos eran los fans que esperaban ansiosos noticias del juego ***APB***. Pues bien, se ha conocido que ***APB: All Points Bulletin*** se presentará en el próximo festival E3, que tendrá lugar en Los Ángeles. El título estará disponible para Xbox 360 y PC, según se ha confirmado por el momento.



EL RINCÓN DE
AKIHABARABLUES.COM

Uno contra cien

Casidios
www.akihabarablues.com

Hace cerca de un año, una soleada mañana en la ciudad de la silicona y los esteroides, Los Angeles, Microsoft se sacó de la manga una sorpresa que nos pilló con la guardia baja, tanto por su concepto como por su capacidad de atraer a los jugones no habituales. Su nombre era ***Xbox Live Primetime*** e iba a ser un pilar fundamental de la llamada Nueva Experiencia Xbox.

La idea era muy básica. Una serie de eventos programados por la propia Microsoft en los que los jugadores nos enfrentaríamos unos a otros. Pero con una diferencia fundamental respecto al juego online que conocíamos: habría premios. Y no se referían a conseguir logros, sino a premios palpables que bien podrían ser MS Points, juegos del Xbox Live Arcade, temas premium, imágenes de jugador o suscripciones al Live Gold.

El primero de los eventos anunciados para el Primetime, la hora punta de la televisión, iba a ser una adaptación del concurso ***1 vs. 100***. Aunque en España no tuvo mucho éxito y fue retirado ante el empuje de los Pasapalabra y demás shows, en otros países es un éxito. Uno contra cien es muy sencillo; una persona se enfrenta a un centenar respondiendo a preguntas, con el objetivo de eliminar a todos y ganar el Gran Premio. La ventaja es que los Cien, el público, también opta a conseguir el Big Prize, lo que le convierte en uno de los concursos más participativos de la parrilla televisiva.

Un año después de su anuncio oficial no sabemos casi nada de él. Y lo que sabemos no es precisamente bueno. Los medios estadounidenses, británicos, alemanes y franceses están probando la versión beta. Sin embargo, el resto del mundo - incluída España - se encuentra con un vacío de información. El motivo es sencillo: no está previsto que salga en ninguna otra parte. Y hasta donde yo sé, España es "otra parte".

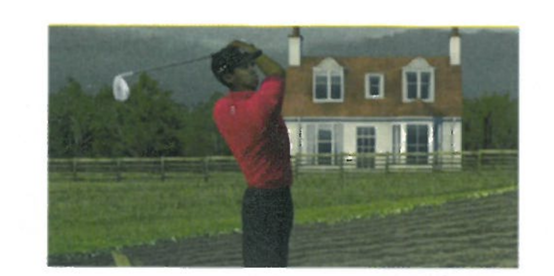
De cierta manera puede parecer lógico. Nuestro país está resultando ser un territorio inhóspito para Microsoft. En la anterior generación demandábamos juegos de fútbol y MS nos trajo el ***Pro Evolution Soccer***; queríamos juegos de carreras, y nos ofreció los Forza. Pero el mercado español no acaba de despegar y el público mayoritario elige otras plataformas que, sinceramente, no ofrecen nada mejor que lo que podemos encontrar en nuestras Xbox 360.

Por ese motivo me resulta más extraño aún que no vaya a poner a nuestra disposición un título como ***1 vs. 100***. Un juego que será gratuito para miembros de ***Xbox Live Gold***, que permite a cien jugadores competir simultáneamente, que ofrece premios contantes y sonantes... ¿Y no vamos a verlo aquí? Me resulta increíble que un título que tiene todos los ingredientes para triunfar en nuestras fronteras (no cuesta pasta, se regalan cosas, te permite conocer gente) vaya a pasar por nuestro lado sin siquiera rozarnos.

Pero por increíble que parezca, y si no hay cambio de planes a última hora, así será. ¿Tendremos que conformarnos con leer lo bien que hablan los yanquis de él? Desde aquí os digo que no. Que si queremos algo hay que luchar y, como diría nuestra abuela, para mamar hay que llorar. Hagamos todos que nuestra voz se oiga en las oficinas de Microsoft. Pitad como señal de protesta si pasáis por las oficinas de La Finca en coche; pedidlo en los foros oficiales de Xbox 360; enviad correos electrónicos; escribidlo en vuestro blog... ¡Queremos ***1 vs. 100*** en nuestro país! Todos juntos chicos, ¡PODEMOS!

TIGER WOODS 2010, EN LIVE

La demostración de Tigers Woods PGA Tour 10 ya está disponible en los bazares de Xbox 360 y PlayStation 3. Esta fase de prueba permite a los usuarios practicar algunos golpes en dos de los escenarios del título que llegará al mercado, así como de la posibilidad de disfrutar del Tournament Challenge.
Las principales novedades de la edición de este año pasan por la inclusión de una meteorología que, basándose en registros reales, cambia en función del tiempo que se registre en tiempo real cualquier que sea el lugar del globo donde se esté disputando en torneo en cuestión.



Muy breves...

FEAR 2
NUEVOS MAPAS

El prestigioso juego cuenta desde mediados de mayo con nuevos mapas multijugador, así como dos localizaciones inéditas hasta la fecha. Además, se añadirán cuatro nuevos personajes. Para conseguir el pack Armored Core deberás contar con al menos 540 Microsoft Points.

ESTRENO
WOLFENSTEIN

Tras el mar de rumores que ha traído consigo este juego, Wolfenstein 3D estará disponible en Xbox Live en fechas cercanas. Nerve Software se encargará de su desarrollo, mientrás que Activision será el responsable de su distribución.

ESTRENO
END OF ETERNITY

Sega ha puesto, por fin, fecha al lanzamiento de End of Eterny en Europa. Se espera que el renombrado como *Resonance of Fate* llegue a nuestro continente en la primavera de 2010.

Más Terminator en Xbox Live

Warnes Bros Digital trae una miniserie en descargas



Una nueva apuesta de Warner Bros Digital llega al mercado de descargas de películas para el Bazar de XBOX LIVE.
En esta ocasión coincidiendo con el estreno de la nueva película Terminator Salvation.
La mini serie, que contará con 6 capítulos en total, estará disponible para su descarga por unos 3 euros por capítulo en alta definición y 2 euros en calidad estándar.
¿Estás preparado para descubrir el juicio final contra los humanos? No dejes escapar la oportunidad.

MICROSOFT

Medidas contra los tramposos

La empresa inicia una campaña especial





Microsoft tiene una novedosa iniciativa para su política contra los jugadores que hacen trampas por Xbox Live. El responsable de la seguridad de Xbox Live, Stephen Touluse, ha asegurado que los jugadores tendrán una sorpresa en su gamertag.
Será una marca que estará a la vista de todos, y que indica que alguna vez esa persona ha utilizado trampas en los juegos online, de forma que servirá de advertencia para los demás usuarios que se crucen con ellos. Además de estar marcados, estas personas perderán todos lo puntos de logros de su perfil.




12+
www.pegi.info


XBOX
LIVE


XBOX 360.

FABLE 2 EN XBOX LIVE

Desde mediados del pasado mes está disponible en Xbox Live un pack con nuevos objetos y misiones para *Fable 2: See the Future*. Este pack, cuyo precio es de 560 Microsoft Points es una de las varias actualizaciones y complementos que se han hecho para disfrutar de este juegazo.



ANTIPIRATERÍA

La Policía Nacional ha dado un golpe contra el negocio de la piratería en los videojuegos en el último mes. El material incautado alcanza un valor de 900.000 euros. Se han detenido a ocho personas, que se encontraban en varias provincias de España como Madrid y Salamanca.

XBOX LIVE



Éxito rotundo de Castle Crasher

El juego está funcionando de maravilla en Xbox Live.

El videojuego Castle Crasher es un éxito dentro de Xbox Live Arcade con más de 900.000 jugadores en partidas. Esta cifra se traduce en más de tres millones de princesas rescatadas en el juego de The Behemoth. El propio director propone un concurso para determinar cuando se llegará al millón de jugadores, y este Castle Crasher ha ido ganando adeptos desde su salida y donde "el boca a boca" por Xbox Live ha sido la mecha principal para que tantos usuarios se hayan dispuesto a jugarlo, todo esto unido al gran sentido del humor del videojuego con la estupenda aventura nos da resultados tan sorprendentes como los que está teniendo.

EN DESARROLLO



Final Fantasy XIII

Podría llegar sin doblaje japonés

El clásico juego de rol sigue estando en el ojo del huracán por más tiempo que falte para su llegada al mercado. Las últimas noticias al respecto se centran en la posibilidad de que el juego no esté doblado en japonés, como se ha hecho en todas sus ediciones anteriores. Las causas de esta decisión giran en torno a problemas de espacio en su adaptación a Xbox 360. Esta situación, unido a la escasa importancia que parece darse a este hecho ha provocado que Yoshinori Kitase, productor del juego se manifestara al respecto.

EN DESARROLLO



El juego se hará realidad a corto plazo

Qué mejor que el entorno *LEGO* para decorar el nuevo título de *Rock Band*. HARMONIX ha hecho oficial un rumor que llevaba asaltándonos varias semanas. ***Lego Rock Band*** estará en las tiendas para Xbox 360. Sin detalles finales del que será el titulo musical más original del año. Apostamos a que gustará a los amantes de ambos juegos por separado, que han acaparado tantas ventas en los pasados años. ¿Montamos una banda de muñecos que compita con los grandes en esto de la música?

GUNSTAR HEROES



Sega ha confirmado durante este último mes que *Gunstar Heroes* llegará a Xbox Live y Play Station Network este verano. Además, el sitio oficial de Xbox podrá contar a su vez con otros clásicos de Sega como: *Altered Beast, Shinobi, Comix Zone, Phantasy Star 2, Sonic the Hedgehog 3, Sonic and Knuckles.* No hay duda del éxito que estos juegos clásicos puede tener, y a ello se debe la apuesta que desde Microsoft se ha hecho. Todos presentarán gráficos en Alta Definición y algunos de ellos rankings online y juegos en red, para disfrutar de estos juegos antiguos como nunca antes has podido hacer. Por ello, la recomendación expresa desde ROX, no dudéis en conseguirlos.

NUEVOS MERCADOS



Zunex, en boca de todo el mundo

Incesantes rumores sobre el dispositivo

Ha llegado a numerosas redes información sobre la primera creación de Microsoft dentro del mundo de las consolas portátiles. Este Zune ahora recibe el nombre de Zunex, según indican varias páginas web, a este respecto Microsoft lo desmiente, diciendo que no es más que un rumor y que no van a entrar en las especulaciones.

Sólo nos queda esperar al E3 para saber la veracidad de los rumores. La conferencia de Microsoft se realizará el día 1 de junio en Los Ángeles, donde descubriremos todas las novedades que nos tienen preparadas. En cualquier caso, ya se sabe que cuando el río suena... y esta no parece ser la excepción a la regla, al menos a primera vista.

EN DESARROLLO

Thief 4 ya es oficial

Nueva entrega del famoso juego

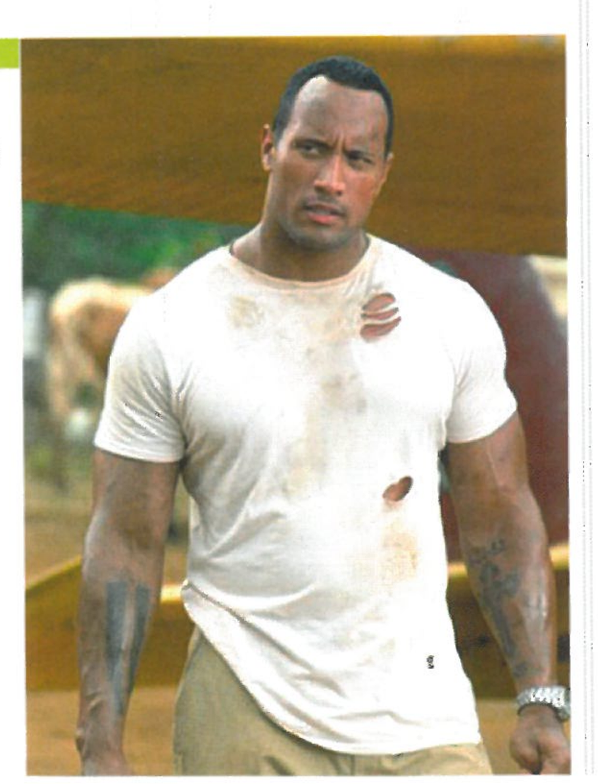
Uno de los juegos de sigilo más reconocibles de los últimos años ha anunciado una nueva entrega. Eidos está dando los primeros pasos en la producción de este juego, que a buen seguro contará con un buen número de aficionados. Eidos se está centrando en reclutar un grupo de desarrolladores de calidad para este ambicioso proyecto. Esperemos que llegue a buen puerto y que nosotros lo disfrutemos.

CINE

Gears of War, la película

The Rock gusta como protagonista

Chris Morgan, guionista de la adaptación al cine de *Gears of War*, ha hecho unas declaraciones sobre las espectativas que hay entorno a la película. Según algunos rumores, el famoso actor "The Rock" podría ser quien encarne al personaje de Marcus Fenix. El propio Morgan dijo sobre el actor: The Rock es increíble. Es un actor genuino. No sólo sabe interpretar al tipo duro sino también al emotivo o divertido".



ARMY OF TWO

Se avecinan muchos cambios en la nueva entrega de *Army of Two*. La nueva entrega, llamada *Army of Two: The 40th Day* quiere cambiar radicalmente el tono del juego, así como sus diálogos.
Se espera la llegada de este título para este año, con fecha aún por confirmar.



GTA IV

Ante los incesantes rumores que aseguraban que *GTA IV: The Lost and Damned* estaría disponible para Play Station 3, Microsoft ha tenido que desmentir que se vaya a dar el caso, ya que cuentan con la exclusividad. Rockstar y Sony no han hecho declaraciones al respecto.

Tres nuevos mapas para Halo 3 en camino

Serán Hereje, Costa y Ciudadela.

Ya se ha confirmado por parte de Bungie que los 3 mapas restantes de HALO 3; Hereje, Costa y Ciudadela estarán disponibles a la vez que la salida oficial de la nueva expansión del juego, prevista para Otoño de este mismo año. Vendrán con una nueva visión de la historia y con un nuevo héroe dejando en paralelo la historia del Jefe Maestro.
Estos nuevos mapas, que completarían el ultimo pack hasta la fecha, darán la posibilidad de completar los 1.750 G y según se especula, desbloquear el tan codiciado casco RECON que se puede ver ocasionalmente en las partidas multijugador y que solamente personal de la propia Bungie tienen disponible para editar su personaje del LIVE.
La nueva era está a la vuelta de la esquina, y cabe recordar que los mapas que hasta ahora han salido para HALO 3 más los nuevos que vendrán incluidos en ODST estarán a nuestra disposición desde el mismo día de su lanzamiento para jugarlo en XBOX LIVE. Para los usuarios que hayan adquirido el nuevo pack Míticos de 3 mapas la descarga de los 3 restantes será gratuita con algún tipo de código con esta nueva entrega.



EN DESARROLLO

Star Wars: The Clone Wars

Llegará a las tiendas en septiembre de este año

Se ha confirmado por parte de LucasArts que la serie de animación de *Stars Wars The Clone Wars* tendrá un nuevo videojuego en septiembre.
El juego nos posicionará en el bando de la República donde tendremos que seguir al caza recompensas Cad Bane y enfrentarnos a Kul Teska. Durante más de treinta misiones podremos manejar a los caballeros Jedi y a los soldados clones. Los Jedi con espada láser, controlando robots y pilotando vehículos mientras que los soldados clones tendrán lanzacohetes y explosivos. Un fantastico videojuego para todos los jugadores que nos dará innumerables horas de diversión.

SECTOR

Namco adquiere Atari Europa

Nuevo paso adelante

Tras la obtener gran parte de D3Publisher, Namco Bandai ha dado un nuevo paso en su expansión al anunciar hoy su intención de adquirir la totalidad de Atari Europa para formar Distribution Partners, desapareciendo así la filial de la longeva compañía de videojuegos.
La casa japonesa ya posee el 34% de las acciones de Atari Europa, y a través de Infogrames planea adquirir el próximo mes el 66% restante. De esta forma, Atari se reducirá a su sede americana desde la que se centrará en el negocio online. Pese a todo, parece ser que la mayoría de los empleados europeos serán reubicados en DP.
Distribution Partners operará en los territorios PAL y Asia, y es posible que próximamente se le añadan más adquisiciones. Con este movimiento, Namco Bandai planea aumentar su importancia mundial y competir con otras grandes distribuidoras del sector.

Muy breves...

CONTENIDO PARA SAINTS ROW

THQ sigue queriendo dar guerra. Ha puesta a la venta (ya estará disponible cuando tengas este número en tu mano) Corporate Warfare, la segunda de las tres expansiones previstas para Saint's Row 2, el Sandbox de Volition.
En este segundo add-on nos enfrentaremos de nuevo a la Ultor Corporation para limpiar las calles de su influencia. El paquete de contenidos llegó el día 28 de mayo a Xbox 360 y PlayStation 3, y cuesta 560 Microsoft Points en la máquina de Microsoft, por 7 dólares en la de Sony.

ID SOFTWARE

La compañía estadounidense ha declarado que su órden de prioridades sitúa a los juegos por encima de las licencias.
Todd Hollenshead, responsable de id Software declaro: "Pensamos que es mejor tener un pequeño número de juegos importantes y de calidad que un gran número que no sean muy bueno". Cambio de estrategia.

entrénate con los mejores!!



Aprende idiomas practicando deporte

Inglés • Francés • Alemán

- Campamentos en España
- Sports Camps en el Extranjero: tenis, golf, baloncesto, equitación, fútbol, natación, skate, gimnasia, rugby y muchos más!!!
- Cursos de idiomas para todas las edades: niños, jóvenes, adultos y ejecutivos

www.deportesenotroidioma.com

sports &language

902 116 494

www.sportslanguage.com



Mensajes

LA OPORTUNIDAD PARA DAR TU OPINIÓN SOBRE TUS JUEGOS, TUS AMIGOS Y TU REVISTA...

Bienvenidos.
Como ya sabéis, todas vuestras preguntas, súplicas y críticas serán bienvenidas. Todas serán atendidas. ¡Os lo prometemos!



SIMSADICTO

Hola. Soy un gran aficionado de los juegos de los Sims y de su estilo y mi duda es ¿cuándo van a sacar los Sims 3?. He estado mirando en Internet y hay opiniones de todo tipo: desde gente que no sabe que existe el juego hasta que saldrá dentro de 5 años. Y tambien si hay algun juego de Xbox 360 o Xbox Live de su estilo. Muchas gracias.
Pablo Menéndez

No sabemos qué páginas has ido a consultar o qué foros en Internet, pero Los Sims 3 está a punto de ser lanzado al mercado (concretamente el próximo dia 5 de junio). El juego, como sabes, sale sólo para PC y, bueno, tal vez puede considerarse el acontecimiento del año para los jugadores de PC.
Sobre versiones en 360 de Los Sims o de títulos parecidos pues, es algo complicado. Hubo un par de entregas de la saga Sims para la Xbox original (Sims, Sims 2, Sims Bustin Out y Urb: Sims in the City), pero como también sabrás, las adaptaciones para videoconsola de la saga de Maxis poco tienen que ver con la jugabilidad del juego en PC (y si encuentras alguno de estos títulos, dudamos que sean retrocompatibles en tu 360).
En Xbox Live Arcade puedes descargar un título parecido, guardando mucho las distancias, que se llama *A Kingdom for Keflings*.Es un juego que tiene más de estrategia que de simulación, pero tiene un estilo similar. La idea es construir el reino ideal para que vivan uos simpáticos seres, los keflings. Puedes descargar primero la demo a ver si te gusta y luego descargarlo completo. Un saludo.

MÚSICA EN XBLA

Hola querida Revista Xbox 360. Antes de nada, como todo el mundo (pero con sinceridad), ¡enhorabuena por vuestra genial revista! Soy lector desde hace 15 números, y me gustaría haceros unas preguntas: con mis Microsoft Points sé que puedo descargarme mapas, demos, juegos... Pero me gustaría saber si también hay algo de música (no puedo vivr sin ella). También me gustaría que me diérais consejos sobre algún que otro juego. Tengo ahorrados unos 200 euros, pero estoy un poco indeciso, no quiero gastármelos todos y busco un juegazo que merezca la pena y que no sea demasiado repetitivo. Me gustan los generos de shooters, accion: Gears of War o Halo, pero no sé cuál elegir. Gracias por responder y un saludo.
Guillermo Gago

Bueno, la intención de Microsoft siempre ha sido incluir contenido musical para descargar en el bazar de Xbox Live pero, de momento, sólo puede hacerse en formato 'vídeo'. Hay un buen número de vídeos musicales para descarga en el bazar de vídeo de Xbox Live: conciertos míticos, videoclips, etc. Otra opción de descarga de música, son las canciones de Guitar Hero o Rock Band.
Sobre el shooter que puedes comprar con esa pequeña fortuna que has conseguido ahorrar, el que escribe estas líneas te recomendaría hacerte con (si no los tienes ya) Bioshock, Call of Duty 4, Battlefield Bad Company, Far Cry 2, Dead Space o Left 4 Dead. Cómprate uno o dos y dedica el resto de la pasta en invitar a los colegas.

¡MICROSOFT Y EL XTIVAL'09 NOS CARGÓ DE REGALOS!

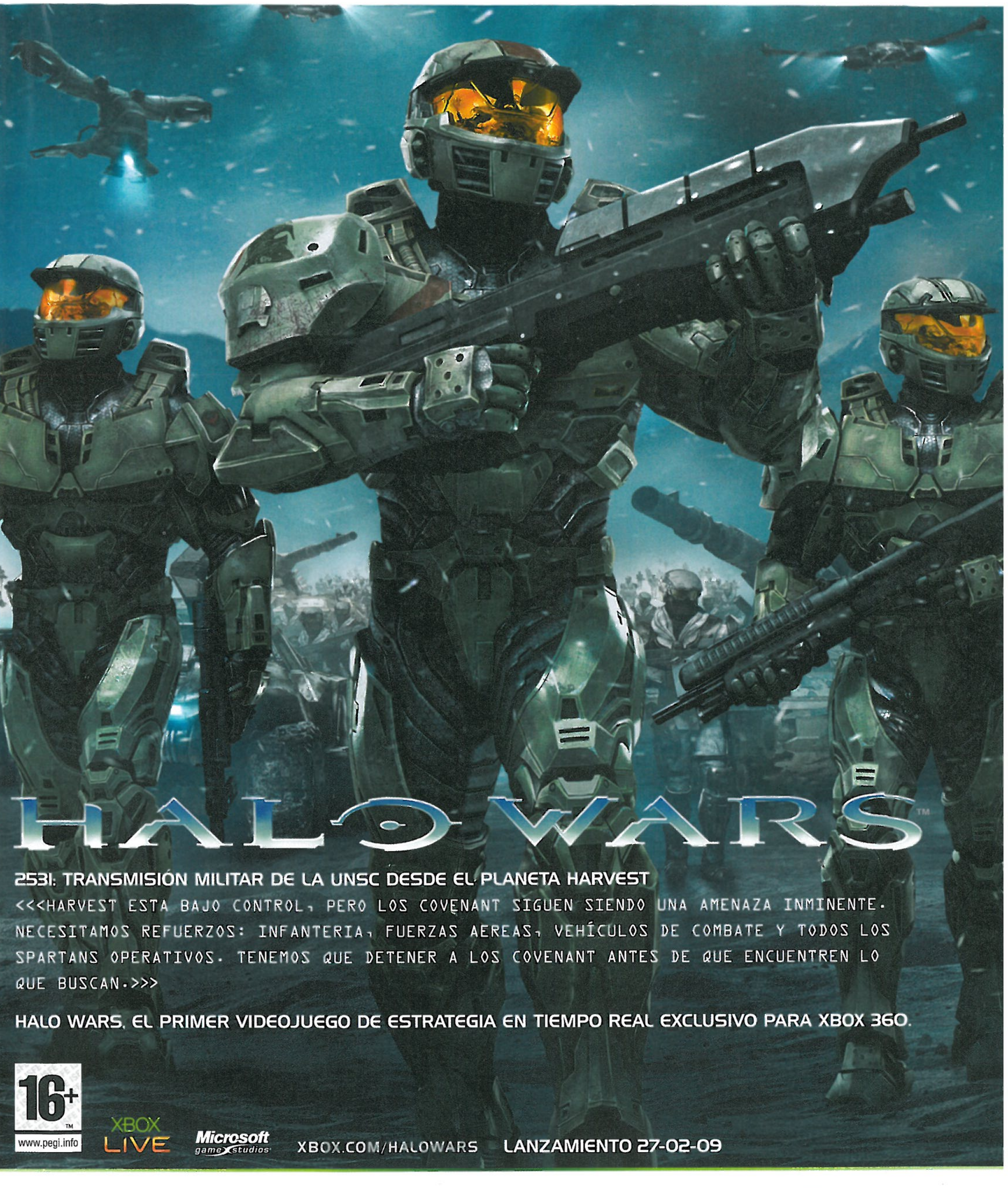
El Xtival'09 se acabó, pero muchos de vosotros os lleváis regalitos: :

2 packs Snowblind de GOW2
Ernesto Segura
Silvia Larranzo

4 juegos Uno Rush
Maite Barandales
Carlos Helguera
Mamen San Andrés
Saul Blanco

10 códigos de 3 meses de Xbox Live
10 códigos de 1000 MS Points
(Nos falta espacio y, por eso, los ganadores han sido contactados por mail) ¡Enhorabuena a todos!




HALO WARS™
2531: TRANSMISIÓN MILITAR DE LA UNSC DESDE EL PLANETA HARVEST
<<<HARVEST ESTA BAJO CONTROL, PERO LOS COVENANT SIGUEN SIENDO UNA AMENAZA INMINENTE. NECESITAMOS REFUERZOS: INFANTERIA, FUERZAS AEREAS, VEHÍCULOS DE COMBATE Y TODOS LOS SPARTANS OPERATIVOS. TENEMOS QUE DETENER A LOS COVENANT ANTES DE QUE ENCUENTREN LO QUE BUSCAN.>>>
HALO WARS, EL PRIMER VIDEOJUEGO DE ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL EXCLUSIVO PARA XBOX 360.
16+
www.pegi.info
XBOX LIVE
Microsoft game studios
XBOX.COM/HALOWARS
LANZAMIENTO 27-02-09

ASSASSIN'S CREED 2

¡Hola amigos! Os sigo desde el primer número y quería haceros una preguntilla: el primer título de Assasin's Creed me encantó, pero había una cosa que no me gustó mucho, el tema del 'animus', la historia de que fuera la memoria de un tipo del futuro no me convenció mucho. Y quería saber si el segundo título está basado en el 'animus'. ¡Gracias por responder.!

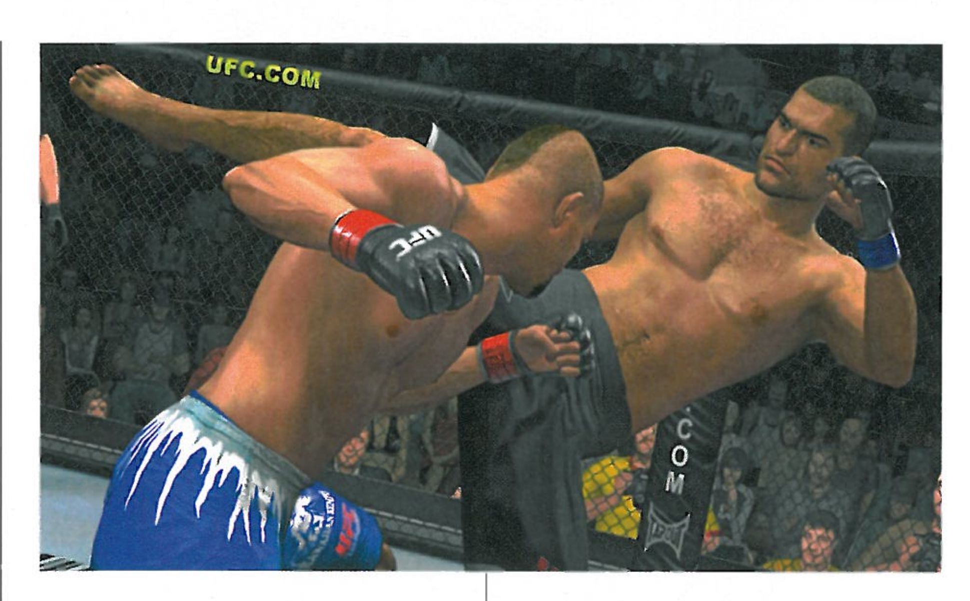
Xanti Ugarte

Pues mucho nos tememos, amigo Xanti, que el animus seguirá presente en la historia de Assassin's Creed 2. No se han dado demasiados detalles sobre el juego, sólo se han mostrado imágenes que nos presentan al nuevo protagonista y la nueva época histórica donde vivirá sus aventuras este nuevo asesino: la italia del Renacimiento. Pero, primero por coherencia narrativa y, segundo, por todas las animaciones de los menús de la página web que informa del juego (*http://assassinscreed.es.ubi.com/assassins-creed-2/teaser*) estamos seguros de que el 'animus' vuelve en todo su 'esplendor'. De hecho, el nombre de la página web oficial donde puedes ver el vídeo de presentación y los primeros detalles es esclarecedor: "Animus / Assasssin's Creed 2 / Ubi Soft".

APASIONADO DEL UFC

¡Hola muchachada!
Soy un fiel lector desde el nº 1, además de uno de los miles de agradecidos por el DVD de Demos. Hay algunos de ellos que tienen más horas metidas que mis propios juegos (como es el caso de "Fight Night Round 3" o "Virtua Tennis").
El motivo de este mail es expresaros mi alegría y sorpresa por el pedazo de juego que vamos a disfrutar a partir del día 22 (aunque vosotros ya habéis tenido ocasión de probarlo...¿eh Maeso?): UFC UNDISPUTED 2009.
Como comentáis en vuestro último número, es una licencia poco conocida en nuestro país; aunque bien es cierto que las MMA (Mixed Martial Arts) tienen cada día más adeptos, no llegamos ni por asomo al nivel de vecinos tan cercanos como Francia, o por poner otros ejemplos, Holanda o Rusia. Además, gracias a los reportajes de la señora Mercedes Milá, no sólo está considerado por la sociedad en general como un deporte de neanderthales y asesinos, sino que encima se le relaciona con movimientos de ultraderecha (que es como decir que todos los que juegan al fútbol son cocaínomanos y puteros).
El caso es que en España tenemos luchadores de gran nivel, como Daniel Tabera o Fabricio Verdúm, miembros del equipo S.H.O.O.T.O. de Valencia, y aficionados acérrimos de las MMA en general, y del UFC en particular, como es mi caso. De modo que el día 22 estaré como un clavo en la tienda para hacerme con uno. Además, el hecho de que le hayáis puntuado con un 9 me deja un gran sabor de boca, ya que vosotros, ajenos como mismos decís a este tipo de deportes, sólo podéis puntuar basándoos en lo que el juego puede ofrecer, sin dejaros llevar por favoritismos o fanatismos.
La verdad es que estos juegos (y meto en el mismo saco los SVR, TNA, Legends of Wrestlemania, etc...) explotan realmente las posibilidades de la consola en cuanto a juegos de lucha se refiere. Puede que los Street Fighter o Soul Calibur estén bastante bien, pero no dejan de ser lo mismo de siempre con mejores gráficos. Yo personalmente creo que con esta nueva generación de consolas es hora de hacer los juegos más reales posibles. De modo que, después de soltaros mi 'chapa', me despido, invitándoos a que hurguéis en Internet y disfrutéis de algunos combates míticos del UFC que pronto podremos protagonizar en nuestras casas. Un saludo
PD: Y hablando de buenas peleas en los juegos, un pedazo de 10 bien grande para "La Conspiración de Bourne". Casi nadie se fija en él, pero cuando algún colega viene a casa y se lo pongo, 'flipa' en colores.

Jorge Peña



Fantástica carta, amigo Jorge. Muchas gracias por todo lo que nos dices y muchas gracias, sobre todo, por los datos que nos aportas sobre el UFC y las Mixed Martial Arts. Con los datos que aportas tal vez consigas que muchos de nuestros lectores se interesen por este deporte y también por el videojuego.
Y sobre Bourne, nosotros lo pasamos muy bien jugándolo... Eso son mamporros, desde luego.



EL PACÍFICO EN GUERRA

DOS BANDOS

Lidera las fuerzas japonesas y americanas en dos enormes campañas para revivir o rescribir la historia.

DIRIGE TU FLOTA

Dirige y toma control sobre más de 100 aviones, barcos y submarinos, tanto reales como prototipos.

NUEVO NIVEL DE REALISMO

Experimenta un nuevo nivel de realismo visual donde el Océano Pacífico y sus archipiélagos cobran vida.

BATALLAS ONLINE MASIVAS

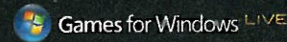
Reta a tus amigos en 5 modos de multijugador completamente nuevos y desafiantes.



Vive las batallas más decisivas de la Guerra del Pacífico con rigor histórico. Anticípate a cada movimiento de tus oponentes usando la acción y la estrategia para cambiar el rumbo de la guerra.













PRIMERA APARICIÓN:
ALIENS (1986)
Por lo general, son soldados suelen estar ahí para sufrir horribles y dolorosas muertes a manos de los aliens. Los Marines suelen ir equipados con un montón de arsenal para enfrentarse a sus enemigos extraterrestres, incluyendo un pequeña pistola y el fusil estándar de emisión de impulsos con lanzagranadas incorporado.

ALIENS vs PREDATOR

Los mejores monstruos de ciencia ficción se ven las caras con los humanos en el medio. Elige bando.

Todo dicho en el mundo del deporte dice que puede aplicarse al mundo de los videopjuegos, y que reza: "tu sólo eres tan bueno como en tu último juego". No importa lo impresionante de tu reputación, si tu último título fue un montón de vapor, eso será precisamente lo que la gente esperará de ti en tu próximo trabajo. Los chicos de Rebellion, prolífica desarrolladora británica, acaban de lanzar su último juego *Shellshock 2*, el cual ha sido vapuleado por la crítica. La cuestión es: ¿podrá volver Rebellion con un buen título de nuevo?

La buena noticia es que no hay mejor licencia para volver a la buena senda que *Aliens vs Predator*, ni nada más gratificante para un desarrollador que dar vida a los famosos monstruos propiedad de 20th Century Fox. Nuestros hermanos ingleses han echado un vistazo a la campaña del Depredador y, al instante, han regresado a su memoria aquellas imágenes de soldados Vitcong zombies y mujeres soldados en pantalones cortos...

En la calle 2010

La cacería

Esto no quiere decir que el jeugo se trate de un refrito del genial título de acción para PC de los 90. Pero es indudable que Rebelión ha vuelto a las raíces de la serie y que han estudiado, y mucho, la forma en que debes sentirte al jugar como un depredador,

PRIMERA APARICIÓN:
DEPREDADOR (1987)
El mayor cazador del universo, el depredador no mata para comer sino como deporte, usando una visión térmica para acechar a su presa y un sistema de camuflaje que le hace casi invisible. Sigue una bonita tradición de los cazadores de su especie: colecciona las calaveras de las presas que caza por todo el universo.

PRIMERA APARICIÓN:
ALIEN (1979)
El ciclo vital de esta especie es su elemento más famoso: los animales que se acercan a sus guaridas y se acercan a sus huevos, son atacados por una especie de bicho que se aferra a su cara e introduce en su cuerpo una espora. Cuando la espora crece, el pequeño alien se abre paso a través del estómago y las vísceras de la pobre víctima. El bonito milagro del nacimiento de una nueva vida.

La cola de un alien es un arma muy versátil.

Si sufres claustrofobia, no juegues a esto.

"El juego original y las primeras películas son la inspiración"



JUNTOS SON LETALES

Rebellion mantiene el secreto sobre el multijugador, pero podemos esperar que las tres especies se enfrentan en una gran variedad de modos de juego. El carácter asimétrico de los equipos asegura que, incluso con un simple deathmatch, esto se va a diferenciar de cualquier cosa que hayas jugado antes en tu 360. Podemos imaginar un modo caza con un alien huyendo del resto de jugadores, ellos en el rol de Depredadores cazadores. O un modo resistencia con marines sobreviviendo a holeadas de aliens y predators.

El depredador es un cazador despiadado.

ALIEN

Utilizar a este simpático personaje de piel viscosa obligará a los jugadores a permanecer casi siempre encerrados en sus guaridas, ya que los métodos primarios de ataque del Alien son golpear de cerca con sus garras, cola y doble dentadura. Un elemento clave de este bicho de cráneo gigante es que se mueve por zonas muy oscuras y, en vez de utilizar su vista, detecta a los enemigos con otros sentidos (de ahí que el traje de invisibilidad del Depredador no funcione ante un alien). Esperamos que los enemigos se iluminen por un efecto de halo brillante como ocurría en el primer juego. Esta habilidad y el color negro que los caracteriza, permite a los jugadores aprovecharse de la oscuridad como estrategia de juego.

Será crucial que los jugadores puedan trepar a cualquier base sólida en el juego, ya que los movimientos de los aliens son mucho más lentos que los otros personajes y colocarse en lugares ventajosos será vital. El alien es definitivamente un personaje que no puede tomar tácticas ofensivas, sino agazaparse y atacar.

Las batallas entre las tres especies pueden ser una locura.

Si consigue ser tan bueno como el juego de PC, nos dará algo.

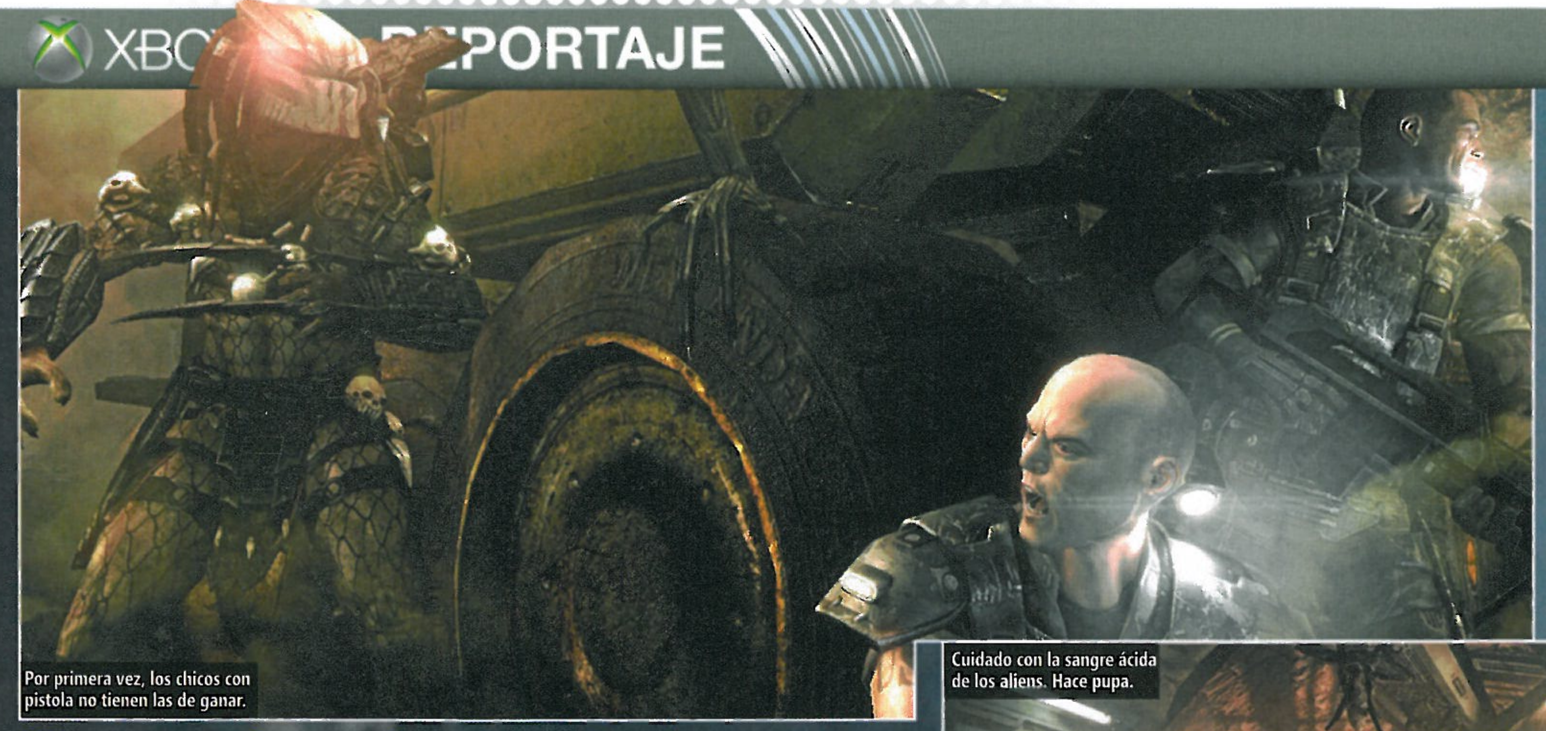

No estornudes tapando tu nariz o te pasará esto.

utilizando la primera película como su principal inspiración. El hecho es que un depredador no va atravesando el entorno como en un FPS clásico, sino que salta entre las ramas de los árboles y cornisas, buscando siempre un ataque desde arriba, y utilizando su visión de diversos modos. Rebellion ha querido incluir este elemento como parte fundamental de los depredadores, así que el equipo se puso a trabajar en un sistema que le permite seleccionar las repisas y las ramas de los árboles cercanas y saltar entre ellas automáticamente. Aunque no pudimos poner las manos sobre él, este sistema automático de selección y salto entre plataformas parace bastante eficaz e intuitivo. El *Aliens versus Predator* original se centró siempre en generar amenazas procedentes de todos los ángulos posibles, y en esta nueva entrega de Rebellion, parece que *Depredador* será capaz de aprovechar al máximo el medio ambiente que lo rodea.

"Ataca de frente o acecha desde la oscuridad"

Sangre y vísceras

La secuencia que pudimos ver mostraba una unidad de marines desplegándose cuidadosamente


Por primera vez, los chicos con pistola no tienen las de ganar.


Cuidado con la sangre ácida de los aliens. Hace pupa.

"Las animaciones de las muertes son muy gore"

a través de la jungla, en la colonia terrestre de un planeta lejano. Depredador observaba con atención todos sus movimientos usando la mítica visión térmica (que después de este juego seguro que volverá a ponerse de moda) permitiéndonos seguir el avance de los marines y a la vez detectar aliens. Una de las maneras más convenientes para terminar con los marines es usando el cañón de plasma que Depredador lleva en el hombro. En la versión final del juego tendrá un arsenal completo y también esperamos que haya un disco cortante así como una lanza para clavar a los enemigos a las paredes. Otra opción de muerte es sumergirse en la maleza para usar las cuchillas de Depredador y ensuciarlas un poco con sangre humana. El combate cuerpo a cuerpo con las chuchillas ha sido una de las características que más nos ha sorprendido de la demo que hemos probado.

Sabemos por las películas que Depredador tiene la tétrica costumbre de conservar las calaveras de sus presas y en *AvP* contendrá secuencias de muerte que serán, genuinamente, de las mejores vistas en un videojuego de acción. Mientras comenzaba la matanza, se podían escuchar los gritos de un marine horrorizado al conocer su inevitable final. Sangre, gargantas rotas, las fauces de Predator en acción y un montón de cabezas de marines muertos. A otro pobre soldado le arrancó la cabeza como se le quita el corcho a una botella de vino, para seguir jugando con la espina dorsal de su compañero... El gore será una constante en *AvP*, con escenas que no se cortarán un pelo en mostrar toda clase

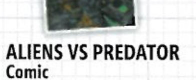
LO MEJOR Y LO PEOR DEL MUNDO AVP

MOLA





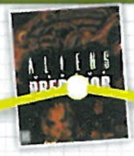
APESTA



ALIENS VS PREDATOR
Comic
La primera serie original de cómics mostró la primera batalla entre las tres especies. Muy fiel a las películas.



ALIENS VS PREDATOR
Atari Jaguar
El primer intento de Rebellion para enfrentar Aliens vs Predator en un videojuego. Pero nadie compró esta consola.



ALIENS VS PREDATOR
PC
Rebellion tuvo una gran idea y la mejoró en su adaptación al PC. El resultado fue un genuino juego de miedo.



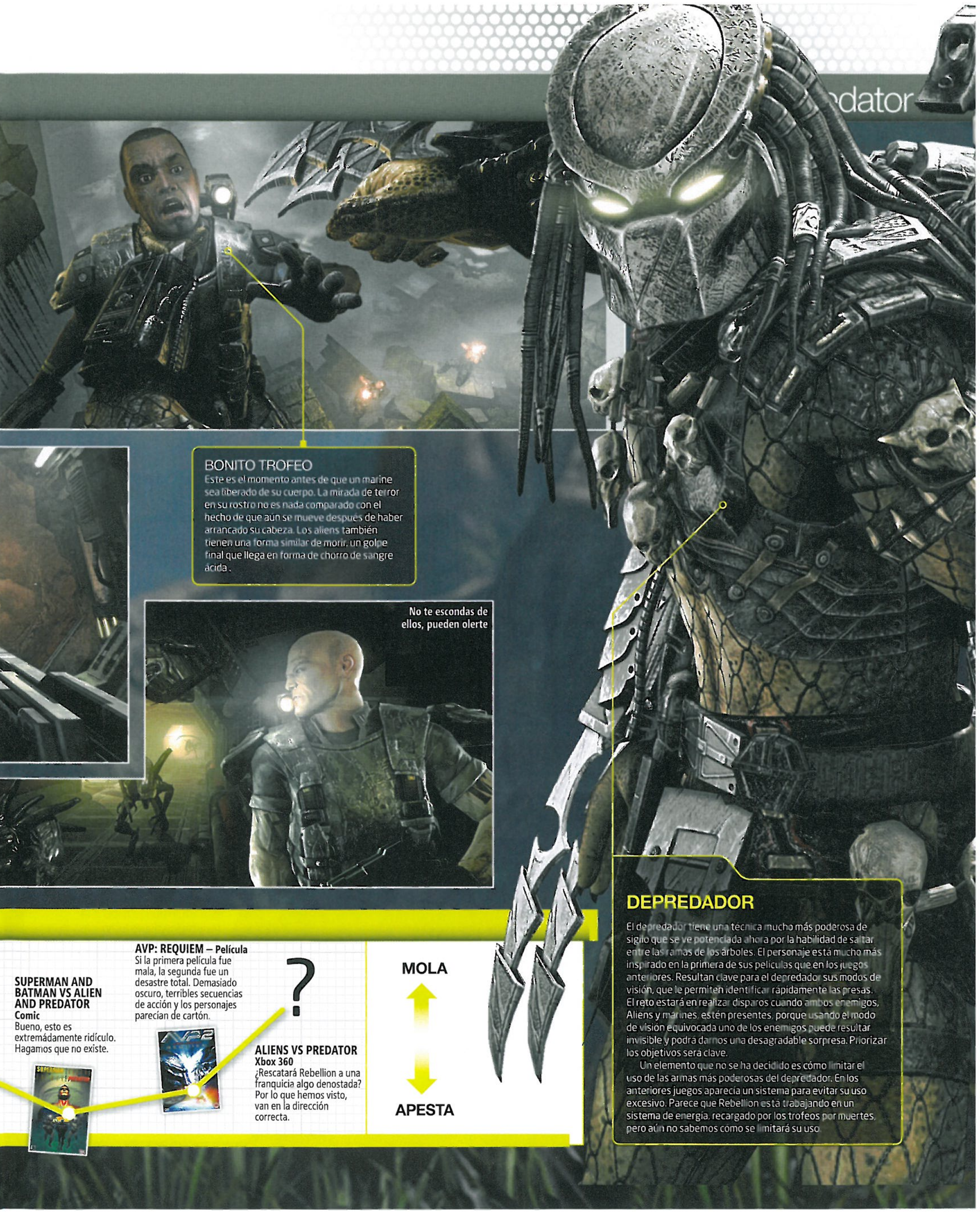
ALIENS VS PREDATOR VS THE TERMINATOR
Comic
En serio, ¿no son suficientemente peligrosos un Alien y un Depredador para añadir un Terminator?



ALIENS VS PREDATOR
Película
La primera película de *AvP* no fue la gloriosa unión de las dos especies en el celuloide que esperábamos.



ALIENS VS PREDATOR: EXTINCTION – Xbox
La licencia *AvP* sólo tuvo una incursión anterior en Xbox, un extraño RTS con una cámara horrible.



BONITO TROFEO

Este es el momento antes de que un marine sea liberado de su cuerpo. La mirada de terror en su rostro no es nada comparado con el hecho de que aún se mueve después de haber arrancado su cabeza. Los aliens también tienen una forma similar de morir, un golpe final que llega en forma de chorro de sangre ácida .

No te escondas de ellos, pueden olerte

SUPERMAN AND BATMAN VS ALIEN AND PREDATOR
Comic
Bueno, esto es extremádamente ridículo. Hagamos que no existe.

AVP: REQUIEM – Película
Si la primera película fue mala, la segunda fue un desastre total. Demasiado oscuro, terribles secuencias de acción y los personajes parecían de cartón.

?

ALIENS VS PREDATOR
Xbox 360
¿Rescatará Rebellion a una franquicia algo denostada? Por lo que hemos visto, van en la dirección correcta.

MOLA

APESTA

DEPREDADOR

El depredador tiene una técnica mucho más poderosa de sigilo que se ve potenciada ahora por la habilidad de saltar entre las ramas de los árboles. El personaje está mucho más inspirado en la primera de sus películas que en los juegos anteriores. Resultan clave para el depredador sus modos de visión, que le permiten identificar rápidamente las presas. El reto estará en realizar disparos cuando ambos enemigos, Aliens y marines, estén presentes, porque usando el modo de visión equivocada uno de los enemigos puede resultar invisible y podrá darnos una desagradable sorpresa. Priorizar los objetivos será clave.

Un elemento que no se ha decidido es cómo limitar el uso de las armas más poderosas del depredador. En los anteriores juegos aparecía un sistema para evitar su uso excesivo. Parece que Rebellion está trabajando en un sistema de energía, recargado por los trofeos por muertes, pero aún no sabemos cómo se limitará su uso.



"Este es un juego para adultos, basado en películas para adultos"

EL EFECTO SHELLSHOCK

Shellshock 2: Blood Trails fue tan divertido como contraer botulismo. Por eso, cuando Sega anunció que el mismo estudio iba a revisar su clásica franquicia *AvP*, tuvimos que volvernos bastante escépticos sobre la calidad del juego en sí.

"*Shellshock 2* fue un proyecto difícil que nosotros heredamos cuando salió del estudio Derby de Core Design" admite Jason Kingsley, jefazo máximo de Rebellion. "No es el juego del que nos sintamos más orgullosos. Creo que las ideas eran buenas desde una perspectiva creativa. Pero creo que los objetivos se perdieron completamente por diferentes mtivos. Fue muy difícil." Se nota que Kingsley está avergonzado por los daños que este título puede hacer a la reputación del estudio. Afortunadamente, la vuelta de Rebellion a su título más carismático les hará mejorar.

MARINE

Evidentemente, la experiencia de jugar como un marine será mucho más cercana a la de un FPS convencional. Ellos utilizarán las típicas armas cortas y fusiles de asalto, además de utilizar alguna luz para iluminar zonas oscuras y el famoso dispositivo de seguimiento que se hizo tan famoso en *Aliens*. Esto hace que no haya muchas sorpresas en la campaña marine, donde la clave es el terror de enfrentarse contra las dos amenazas de la película.

La campana de los marines será, aparentemente, mucho más que sobrevivir a las holeadas de alienígenas. Podremos ver junto a nosotros a un puñado de nerviosos soldados que se jugarán el pellejo junto al nuestro. Todos formarán parte de una nueva e interesante historia. Rebellion ha asegurado que renovará el guión, desechando los viejos clichés de los films y las entregas anteriores. De hecho, la campaña de los marine será la que más aporte a la historia general del juego, ya que los depredadores y aliens son incapaces de narrar nada humanamente entendible.

Cirugía estilo Aliens: brutal y anti-higiénica.

de sadismos. Reconocemos que nos quedamos sin aliento al ver ciertas imágenes acompañadas del realista diseño de sonido creado por Rebellion y eso que no somos muy impresionables en lo que a vísceras virtuales se refiere. Es más, tenemos casi por seguro que en la versión final del juego se verán obligados a recortar algunas de estas escenas para evitar problemas de censura en determinados países. Este nivel de violencia sigue siendo debate en las oficinas de Rebellion a pesar de que obviamente se trata de un videojuego basado en películas para mayores de 18 años. Para los chicos de Rebellion lo que está claro es que "existen juegos que son para niños y nosotros estamos haciendo un videojuego sólo para adultos. Dentro de este contexto creemos que la violencia es parte del personaje y del mundo que se va a mostrar. Es decir, estamos hablando de un mundo fantástico con criaturas fantásticas, intentando a la vez renovar el mito". La primera vez que vimos una de estas explícitas muertes todo el mundo en la sala suspiró un "oooooh!!!" pero en realidad esto es lo mismo que Depredador hace en las películas.

El combate contra los Aliens funciona distinto ya que el sistema de invisibilidad de Predator no sirve de nada al utilizarlo contra estos oscuros extraterrestres. En general, el sigilo es una estrategia bastante inútil contra los aliens y por si fuera poco también pueden trepar por casi cualquier superficie, haciendo más difícil el apuntarlos con nuestras armas.


Mantente alejado de su segunda mandíbula.


Vaya nido de bichejos... yo no entro ahí ni loco.

La mayoría de las veces te verás obligado a acabar con ellos cara a cara, sin importar que su sangre sea un ácido corrosivo. Si eres lo suficientemente cauto e inteligente serás capaz de enfrentar a las dos especies entre sí para después acabar con el que haya ganado... Es un todos contra todos, así que si diriges un puñado de aliens contra un grupo de marines, podrás disfrutar cómodamente del bélico espectáculo.

Nuestros hermanos ingleses sólo pudieron probar una parte de la campaña de Depredador, pero estamos totalmente entusiasmados y no podemos esperar a ver las otras campañas.

TEST DE REALISMO

¿Explotan de verdad los barriles cuando les disparamos? ¿Existen los zombis? ROX investiga todos los mitos.

Ya conoces las reglas. Todos lo hacemos. Se han convertido en parte del diseño moderno de videojuegos, para bien o para mal: barriles que explotan al dispararles, cuellos rotos con un simple giro, etc. Los botiquines te dan un 75% de salud pero... ¿Es real alguna de estas cosas? Hemos investigado las normas más comunes en los videojuegos y después las hemos contrastado con la opinión de los expertos.



P: ¿Intentaría un soldado devolver una granada que le han tirado antes de que explote en su cara?

R: Puede, pero es poco probable. "El instinto básico lo instaría a correr como un loco y a intentar ocultarse en cualquier agujero que encontrase" advierte el teniente de 24 años, Col Frank Keirset, veterano del ejército estadounidense y consejero de las series *Call of Duty*. Con él está el comandante Richard Marcinko, fundador del Equipo 6 Navy SEAL y la estrella de *Rogue Warrior*. "Devolver la granada es un acto reflejo, desde luego no es una acción para la que hayas sido entrenado y si la devuelves tus posibilidades tampoco son demasiado buenas. Tendrás entre dos y cuatro segundos antes de que explote, así que si no hay ningún sitio cercano donde esconderse puedes intentar devolverla, pero no consigo acordarme de ningún caso parecido. Por otro lado no todas las granadas son iguales, hay que tener en cuenta el tiempo de fusión, que tipo de granda es: de fragmentación, de presión, de humo, cegadora...



P: ¿Existen los zombies? Y si existen...¿Son contagiosos?

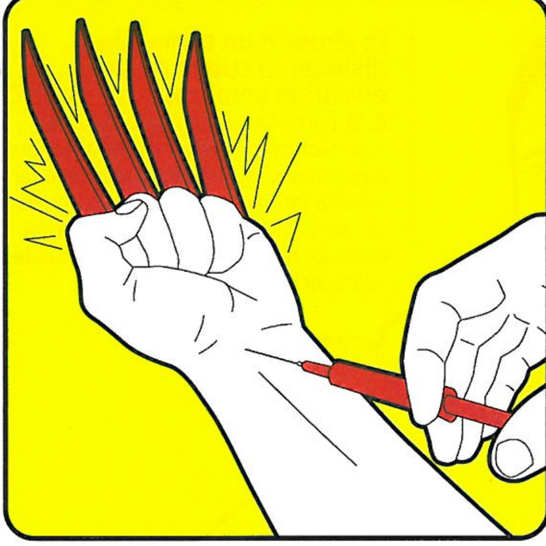
R: "¡Vaya! Mi respuesta tiene que ser un no." responde el Dr Jude Kelly de la universidad de Holy Cross en Nueva Inglaterra. "Aunque existe una enfermedad en particular sobre la que puede haberse basado toda la historia de los zombis. Se trata de la Enfermedad Africana del Sueño, es producida por unas moscas y comparte muchos síntomas, incluyendo irritabilidad, voces rotas, insomio y andares extraños."

REPORTAJE : Mario Fernández ILUSTRACIONES: Jason Pickersgill



P: ¿Cuando vamos a tener sables láser?

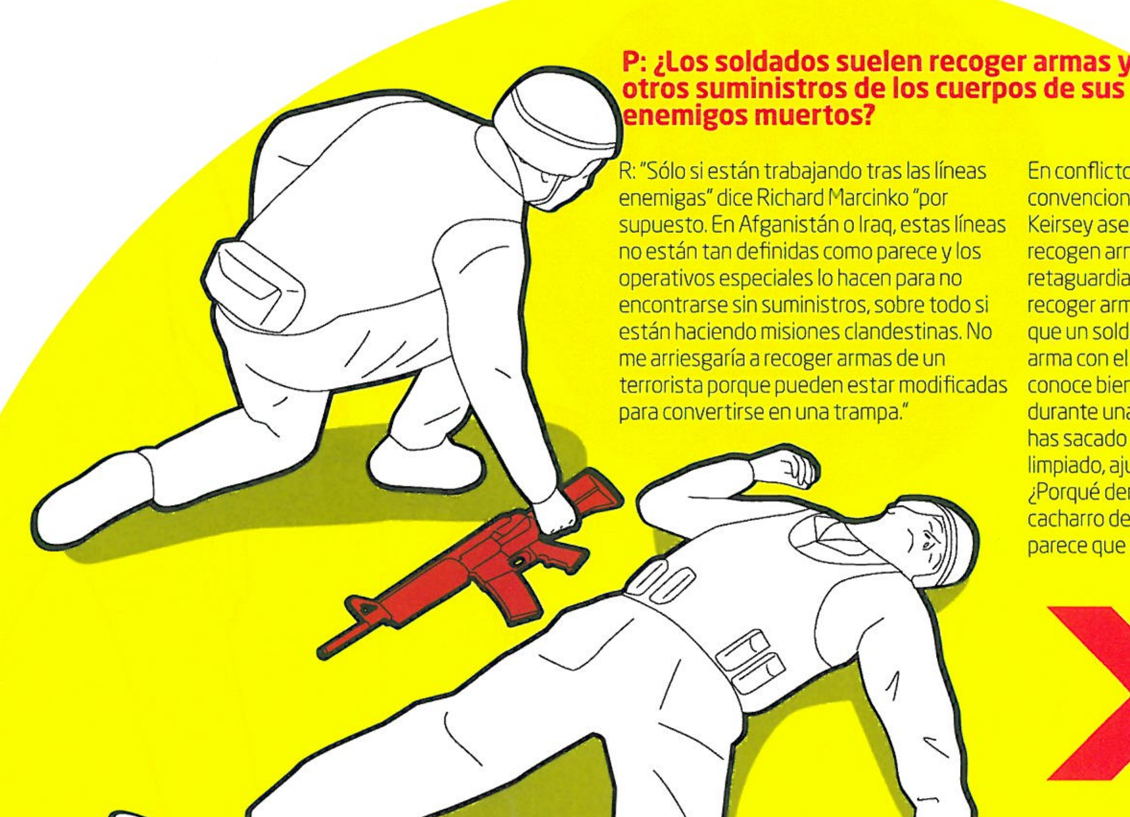
R: De momento nada. "Un filo no puede estar hecho únicamente de luz hasta que las partículas de luz no se repelan" asegura el Dr Kelley aunque no desecha la idea por completo. "Si cambias el foco de un láser a lo largo de una distancia, ionizaría el aire cercano, produciendo plasmas pequeños. Si creas los suficientes haciendo una línea, tendrás tu espada. No será posible chocarla con otra espada similar pero desde luego será capaz de seccionar objetos." Entonces asumimos que los duelos se quedan fuera, pero al menos es posible herir a alguien. Kelley advierte que "necesitaría batería y sería tan brillante, que te dejaría ciego o con quemaduras."



"Requeriría cambiar nuestros genes por otros modificados... y nos falta la materia prima para crearlos."

P: ¿Es posible modificar nuestros genes a lo BioShock?

R: Resulta que Andrew Ryan (Bioshock) estaba muy, pero que muy adelantado a su tiempo. "La terapia genética aún es un campo muy joven que nos da esperanzas para el tratamiento de enfermedades hereditarias" asegura el Dr. Kelley. "La idea es tan simple como remplazar un gen defectuoso por otro que funcione adecuadamente". Aunque de momento tardaremos en tener poderes como congelar o quemar objetos, porque según el Dr. Frederick Chen del departamento de Medicina Familiar en la Universidad de Washington: "Hemos conseguido clasificar y leer el genoma humano, pero para manipularlo aún queda un largo camino. Los superpoderes tendrán que esperar por lo menos hasta que hayamos curado los defectos congénitos, las enfermedades crónicas y el cáncer." Incluso cuando el Alzheimer haya sido curado los plásmidos darán problemas. "Tener superpoderes requeriría cambiar nuestros genes por otros modificados, que tendríamos que crear previamente y las mutaciones, por lo general, suelen hacer más daño que otra cosa. Además nos faltaría la materia prima para crearlos". Maldita sea.



P: ¿Los soldados suelen recoger armas y otros suministros de los cuerpos de sus enemigos muertos?

R: "Sólo si están trabajando tras las líneas enemigas" dice Richard Marcinko "por supuesto. En Afganistán o Iraq, estas líneas no están tan definidas como parece y los operativos especiales lo hacen para no encontrarse sin suministros, sobre todo si están haciendo misiones clandestinas. No me arriesgaría a recoger armas de un terrorista porque pueden estar modificadas para convertirse en una trampa."

En conflictos más convencionales el teniente Keirsey asegura que "a veces se recogen armas y se llevan a la retaguardia para ser catalogadas." Pero recoger armas enemigas es poco común ya que un soldado siempre prefiere usar el arma con el que ha sido entrenado y que conoce bien. "A no ser que se haya dañado, durante una batalla tu arma es la chica que has sacado a bailar... La has cuidado, limpiado, ajustado y adaptado a tu estilo ¿Porqué demonios ibas a recoger el cacharro de algún pobre perdedor? No parece que a él le sirviese de mucho.



P: ¿Puede un comando dislocar el cuello de un enemigo sólo con sus manos?

R: Si, pero Machinko lo califica como "una táctica de última instancia. Aunque puede hacerse, también puede resultar ruidoso tanto el acto en sí mismo como el cuerpo al caerse. Estar tan cerca del enemigo nunca es aconsejable y puede aparecer la ley de Murphy.



P: ¿Puedes incrementar tus poderes mágicos usando una poción?

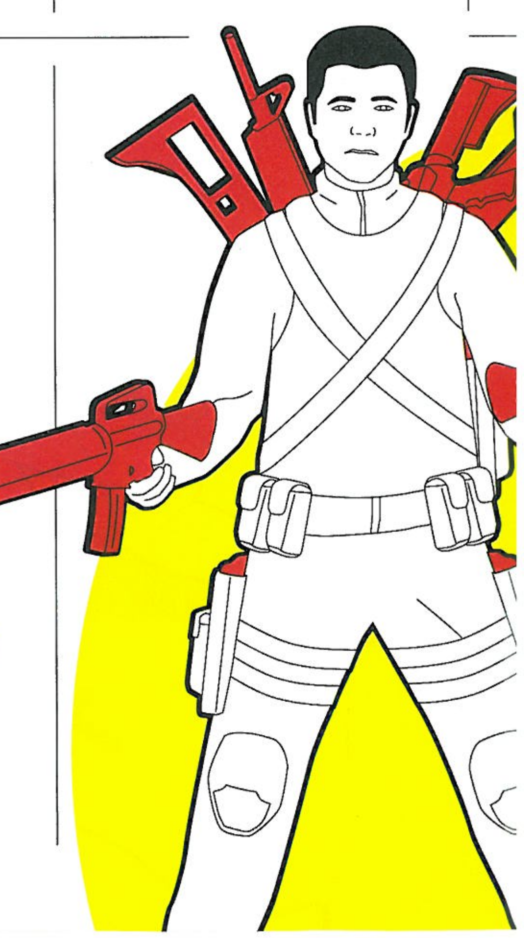
R: Según Bryn Truett-Chavez de la Hermandad de Silver Branch y propietaria del True Spirit Healing Arts situado en Los Gatos, California, es posible. "La parte derecha de tu cerebro está abierta a ver y experimentar los aspectos de la vida que están más allá de lo físico. Los ingredientes de una poción creada con el propósito de acallar la parte izquierda del cerebro conseguirá ese efecto y bueno, es magia. Bryn Truett también asegura que con el brebaje adecuado "podemos aumentar todas las capacidades del usuario tanto físicas como emocionales y/o espirituales.

P: ¿Los juegos como Rock Band sirven para aprender a tocar la batería real?

R: No. "Rock Band ha conseguido hacer más accesible para la gente el ponerse a tocar música" admite el instructor Paul Abbott. "Pero el paso de la batería de Rock Band a una de verdad es enorme". El músico Brian Andres es aún más conciso y asegura que "hacer un control de alcoholemia no te convierte en un trompetista profesional." Ambos están de acuerdo en que el gran problema es que la batería del juego no responde -ni se siente- como la de la vida real. "Ni siquiera los mejores sets electrónicos son capaces de traducir la baja latencia o la sensación de de un kit acústico". Nuestros expertos reconocen que el aparato puede ofrecer una sensación más realista, pero aseguran que a día de hoy, ni siquiera los kits con sensores de velocidad son buenos. Y además tampoco estás aprendiendo a tocar la batería, sólo a seguir patrones, algo no tan constructivo. "No es una buena herramienta de aprendizaje" afirma Andres, "pero es un juego divertido y una manera distinta de disfrutar de la música."



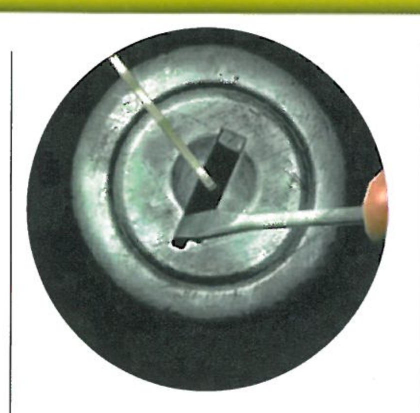
"No estás aprendiendo a tocar la batería... sólo a seguir patrones."



P: ¿Estamos cerca de la tecnología vista en Portal?

R: No demasiado. Imagínate el espacio como un si fuese un trozo de papel plano, dice el Dr. Kelley: "Una manera de atravesarlo sería caminando sobre la superficie. Otra más inteligente consistiría en doblarlo para que las caras opuestas entrasen en contacto: corta un agujero, pasa por él y ya estarías en la cara opuesta de la hoja... pero no tenemos tijeras tan grandes para el espacio. El problema real es doblar el espacio a ese grado... Unos sugieren que los agujeros negros harían tal cosa, pero las fuerzas gravitacionales que lo rodean no son algo fácil de soportar para nuestros frágiles cuerpos.

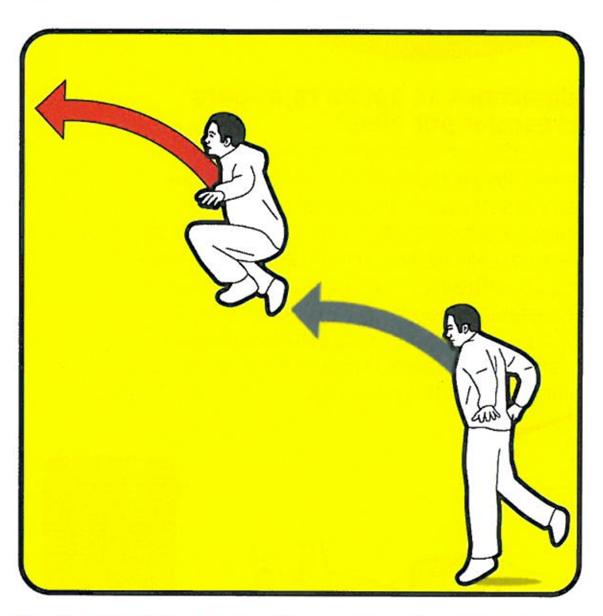




P: ¿Es posible forzar cerraduras con una clavija como en Fallout 3?

R: Sí, pero un clip funciona mucho mejor y además deberías tener una llave de tensión para ser capaz de terminar el trabajo. Puedes verlo por ti mismo en la siguiente dirección: http://tinyurl.com/pickalock (por supuesto no te invitamos a que lo pruebes en casa). ¿Y qué hay de lo de escaparse de prisión? Lo hemos visto en miles de películas y videojuegos y Daylan Kinser, oficial de prisiones de los Estados Unidos, nos va sacar de dudas: "Sería posible forzar las esposas con un prendedor de pelo y un poco de destreza pero se acabaría tu estancia pagada en prisión."

"No existe ningún tipo de arte marcial que pueda conseguir ejecutar un doble salto."



P: ¿Es posible que un humano ejecute un doble salto en medio del aire?

A: Y para sorprender a absolutamente nadie, la respuesta es: No. "Por mucho que quisiera que fuese verdad, un doble-salto como los que se pueden ver en un videojuego es imposible," dice Jarik R Sikat, estudiante de Wushu de 14 años. Él define un doble salto como "la habilidad para saltar en medio del aire. Cuando observamos la acción de saltar, nuestros cuerpos están generando una fuerza mayor que la de la gravedad. Cuando esa fuerza de salto es ejecutada, nuestros cuerpos abandonan el suelo pero la fuerza de la gravedad nos retiene y vuelve a atraernos. En cualquier caso necesitaríamos otra plataforma sobre la que volver a impulsarnos pero por desgracia no hay ningún intento científico en este campo. Desafortunadamente tampoco existe ninguna técnica marcial para superar esto" asegura Sikat y apunta hacia los corredores de parkour. Lo más cercano en videojuegos a la realidad es ver Faith saltando de un edificio a otro en *Mirror's Edge*.... No deja de ser lo más espectacular del mundo. Si quieres ver la prueba entra en esta dirección: http://tinyurl.com/da6bqj.

"Los soldados llevan, como mucho, un arma grande y una pistola. "

Q: ¿Cuántas armas puede llevar un soldado a la vez?

A: Como mucho puede llevar cuatro. Olvida los juegos en los que recoges nueve o diez armas, las cuales entrarán perfectamente (e invisiblemente) en una mochila. De hecho trata de olvidar el número porque "la cantidad de armas no es tan importante como la cantidad de munición que se lleva para ellas" explica Marcinko. Y añade que "el típico equipaje militar se compone de un arma de asalto, una de supresión, y otra arma secundaria o de apoyo, granadas y un cuchillo, que es un arma y una herramienta a la vez. Diez armas con munición no sería logísticamente posible.





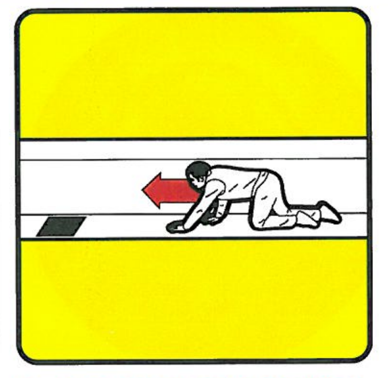
P: ¿En los almacenes se apilan cajas para que puedas escalar por ellas?

R: No desde la invención de la estantería, responde Daniel Nolan. "La mayoría de los almacenes que he visto o en los que he trabajado, usan un sistema de palés y estanterías para el almacenaje de cajas pesadas. Los palés son fáciles de manipular gracias a el elevador o cualquier instrumento de carga y además dejan un buen espacio entre ellos." Las únicas cosas que se verás por el suelo estarán entrando o saliendo, o como mucho se pueden apilar dos cajas, pero de seguro estarán puestas en lugares que no permitan la escalada. Puede intentar escalarlas pero no te llevarán a ningún sitio interesante."



P: ¿Explotaría un barril lleno de combustible si le disparamos? ¿Y un vehículo?

A: Depende de como le dispares y con qué. En un tambor lleno de gasolina, "el vapor es más volátil que el combustible, y también necesita una chispa para encenderse" dice Marcinko. "Si la bala crea chispa al atravesar las paredes de metal, puede que lo consigas aunque no es del todo seguro." Marcinko reconoce que los coches son una diana más apropiada. "Un vehículo contiene más partes de metal que pueden crear la fricción necesaria para generar una chispa lo suficientemente potente." Keirsey no está tan seguro ya que los tanques de gas están específicamente diseñados para evitar esta clase de situaciones. "He visto cómo se disparaba contra coches comerciales en muchas ocasiones y aún no he visto la famosa bola de fuego hollywoodiense."



P: ¿Los agentes de verdad suelen infiltrarse por los conductos de ventilación?

R: Es posible pero Marcinko no lo recomienda. "La entrada y la salida son puntos muy críticos dentro de una misión. Los alcantarillados son más espaciosos pero también están más sucios, así que nadie los utiliza para acceder a un edificio. Además, sirven para meterte en un edificio, no para atravesarlo. Si has decidido que los conductos de ventilación son la única manera de hacerlo, será mejor que no peses mucho ni lleves demasiado contigo". Marcinko asegura que "tienes que ser de complexión delgada y dejar atrás todo tu equipo. Las sujeciones de los conductos de ventilación no fueron precisamente diseñadas para soportar el peso de un soldado. Además, meterse dentro y encontrar el conducto que lleva hacia el objetivo ya es difícil, pero salir es más complicado aún".

CORTO Y DULCE

P: Lo de mandar sólo a un soldado a completar una misión ¿Pasa mucho?

R: "Nunca" afirma rotundo Keirsey "incluso la élite trabaja en equipo".

P: ¿Podemos tener el pelo rosa?

R: No, el Dr. Chen dice que la ciencia puede producir más pelo (con hormonas) o la falta de este (con quimioterapia).

P: ¿Exsite la invisibilidad como se ve en Halo 3?

R: Sí, diferentes universidades has estado desarrollándola desde hace varios años. Funciona con una cámara que graba lo que hay detrás de ti y proyecta en tu ropa. Échale un ojo en: http://tinyurl.com/4q8zaj

P: ¿Es posible que alguien con amnesia se recupere de repente?

R: Las personas pueden entrar en "estados de fuga" causados por el estrés o por algún trauma emocional pero sus memorias permanecen intactas.



P: ¿Puede un botiquín aumentar tu salud?

R: ¡Sí! Bueno, en parte. "La mayoría de los botiquines contienen aspirinas y vendas, y muy pocas veces los materiales necesarios para llenar tu barra de salu" dice el DR. Chen. "De todas formas, hay un par de medicamentos que producen resultados casi milagrosos como el Naloxone".



P: ¿Es posible que un grupo convierta un concierto malo en uno bueno a pesar de contar con un músico que lo hace fatal?

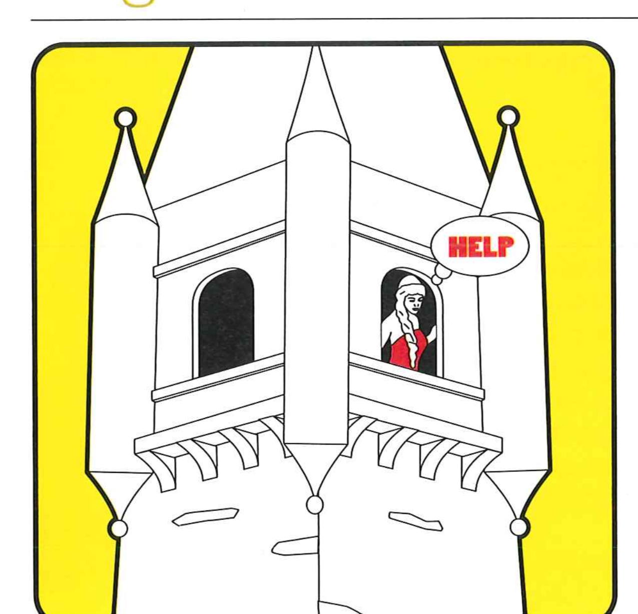
R: Sí, pero tiene que ser un grupo realmente bueno. El guitarrista y cantante de KISS, Paul Stanley, sufrió un ataque al corazón preparando un concierto en 2007. Mientras los paramédicos le devolvían a la vida, el resto del grupo se las arregló para tocar 14 canciones para los fans, los cuales eran invitados a subir al escenario. En un concierto de 1973 el batería de The Who, Keith Moon, mezcló tranquilizantes con grandes cantidades de brandy, y se desmayó durante el concierto. Continuaron con un miembro del público de 19 años que disfrutó de sus 15 minitos de fama y un trago de brandy para calmar los nervios.

P: ¿Es posible romper una caja dándole golpes con una palanca?

R: "Ni de coña" dice Shannon Taylor, de la distribuidora química ArmorThaneUSA. "No sólo tienes que rezar para que se abra sino que además tienes que desatornillarla. Si continuases golpeando la caja es posible que se separe una de las partes, pero nada saldría disparado. Las cajas están diseñadas para que no sea fácil abrirlas. Daniel Nolan añade: "Si intentas romper una caja con una palanca tienes que estar preparado porque vas a tardar bastante".



"Las princesas se casaban con magnates del cemento y feudos"



P: ¿Las princesas necesitaban ser rescatadas?

A: "Solían necesitarlo", dice Licinda Rumsey, historiadora medieval en la universidad de Oxford en Mansfield. "Si dejamos a un lado todo el romanticismo, las familias aristocráticas querían tener el control sobre el hombre con el que sus hijas iban a dormir y esto ocurre tanto en la historia como en la ficción" explica, "porque necesitaban saber quién iba a ser el padre de la descendencia. Las princesas eran la moneda de cambio en juegos de dinero y poder así que también se casaban con alianzas de cemento y unificaciones territoriales."

Q: ¿Puede un comando esconderse en las sombras para evitar ser detectado por el enemigo?

R: Pues resulta que es "muy fácil" fundirse con las sombras pero hay que saber que sus oídos son más peligrosos que sus ojos. La clave está en moverse lento pero seguro, evitando movimientos bruscos", comenta Marcinko. "El sonido es un factor que tiene tantas ventajas como incovenientes, pero puedes usar el sonido del entorno para ocultarte.







¿Te gustan los juegos, el cine y estar con los amigos?

Pues Xbox 360 te brinda un nuevo universo de posibilidades que te permiten disfrutar al máximo de tus hobbies favoritos. Descubre la diversión más auténtica, descubre **Xbox LIVE**.

Diviértete con tus amigos

Si te gusta compartir experiencias con tus amigos, con Xbox LIVE vas a pasártelo en grande. Gracias al magnífico servicio online de Xbox 360 podrás **chatear y comunicarte con tus amigos** siempre que quieras. Y si encima, conectáis la cámara Xbox LIVE Vision ¡podréis veros a través del televisor mientras habláis! Pero esto no es lo mejor, porque la mayoría de los juegos incorporan modalidades online con las que podrás **compartir con tus amigos experiencias inolvidables.**

Personaliza tu avatar

La nueva interfaz de Xbox LIVE es más flexible y elegante que nunca y, encima, ¡puedes personalizarla a tu antojo! Sí, porque podrás crear fácilmente un personaje que será **tu vivo retrato virtual...,** o el de quien tú quieras.
Así, navegar por los diferentes menús resulta mucho más fácil y divertido.

Un catálogo insuperable

Sólo con Xbox 360 disfrutarás de **más de 1.000 títulos diferentes**, muchos de ellos exclusivos. Aventuras, Acción, Deportes, Música, Familiares... De todo y para todos. Y sólo con Xbox LIVE podrás descargarte **películas en alta definición**, **expansiones** para tus juegos favoritos o incluso **títulos exclusivos** a través del Bazar de Juegos online, ¡que además puedes probar gratuitamente antes de hacerte con ellos!



Para más información entra en www.xbox.es

¿Sabías que...?

- Xbox LIVE tiene 2 modalidades de suscripción:
  - Xbox LIVE Silver (gratuita).
  - Xbox LIVE Gold (de pago).
- Al comprar una consola Xbox 360, consigues una suscripción de prueba de Xbox LIVE Gold durante 1 mes.
- Xbox LIVE Gold te permite jugar online, obtener descuentos en tus juegos favoritos y descargarte contenido exclusivo ¡Sólo por 5€ al mes!





Personaliza tu avatar con todas las opciones que puedas imaginar y utilízalo para jugar y comunicarte con tus amigos en Xbox LIVE



Tus películas favoritas en alta definición

El mejor videoclub sin salir de casa. Sólo con Xbox LIVE podrás descargarte más de 250 películas a través del Bazar de Vídeo. Su amplia oferta y los 5 estrenos semanales lo convierten en un servicio imprescindible.

¿Todavía no te has conectado a Xbox LIVE?

Es tan sencillo como seguir estos 5 pasos:

1. Escoge tu consola Xbox 360: Arcade, Pro o Elite.
2. Conéctate a internet por Wifi* o por cable Ethernet.
3. Escoge tu suscripción: Silver o Gold.
4. Crea tu avatar y encuentra a tus amigos para jugar o chatear.
5. Dirígete al Bazar Xbox LIVE y compra contenido con los Microsoft Points. Podrás adquirirlos en tiendas, en www.xbox.es o directamente desde tu consola en Xbox LIVE.



Comparte tu cuenta de Windows LIVE Messenger y mantén siempre el contacto con tus amigos a través del chat de vídeo, voz y texto.

Conoce a más de 17 millones de jugadores sin moverte del sofá.



El Bazar de Xbox LIVE cuenta con más de 20.000 descargas esperándote.

*Accesorio no incluido, a la venta por separado.



PREVIEWS

Toda la información más fresca de los lanzamientos

CONTENIDOS

54 **Prototype**
Alex Mercer está en la ciudad y la va a poner patas arriba con todos sus poderes. Un título con una imagen potente y buen resultado.

58 **King of Fighters XII**
El gran clásico de lucha regresa por la puerta grande después de redefinir por completo la saga y sus personajes. Un pedazo de juego que tiene todos los ingredientes para arrasar.

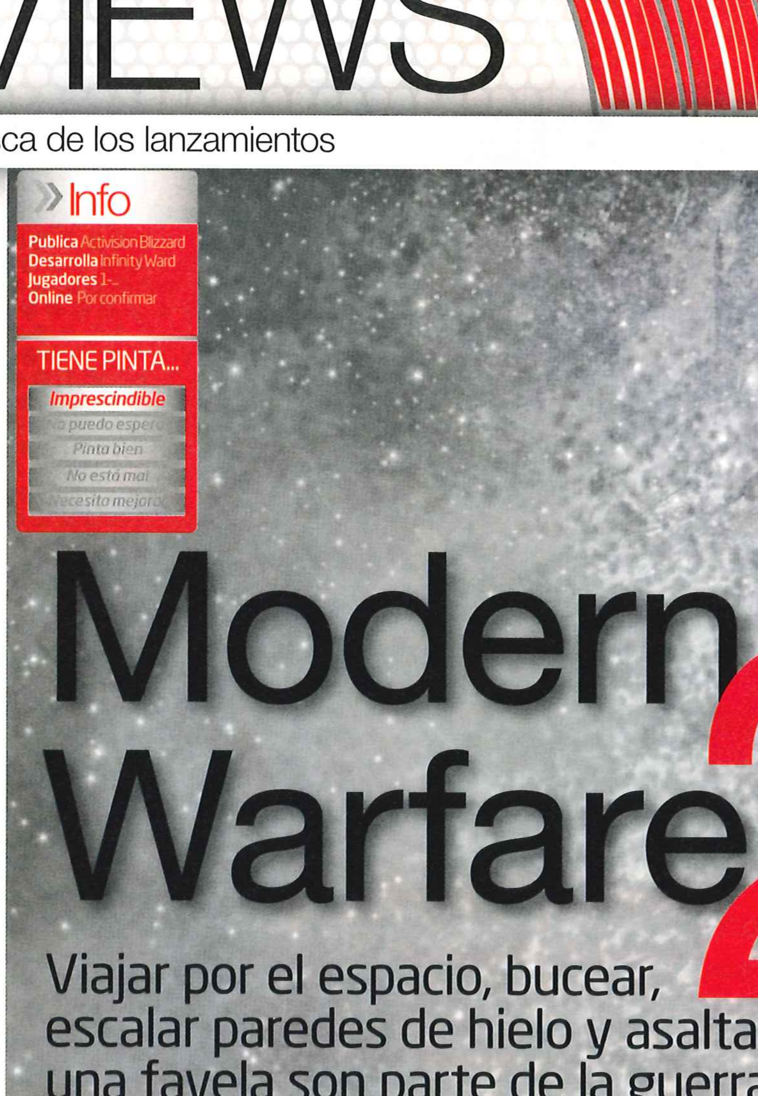
62 **Darksiders**
Ser uno de los jinetes del Apocalipsis es un sueño oscuro que seguro que todos hemos tenido alguna vez, y Darksiders lo hace realidad.



66 **Blur**
La perfecta combinación entre Super Mario Kart y cualquier juego de carreras que te puedas imaginar. Calidad, redes sociales... Este Blur tiene de todo.

70 **Fight Night Round 4**
Uno de los juegos que más admiramos. Y es que repartir estopa como si fuese la vida misma en mitad del cuadrilátero de Electronic Arts es especial. Y si no sólo tienes que mirar las imágenes.





» Info

Publica Activision Blizzard
Desarrolla Infinity Ward
Jugadores 1-...
Online Por confirmar

TIENE PINTA...

- **Imprescindible**
- No puedo esperar
- Pinta bien
- No está mal
- Necesito mejorar

Modern Warfare 2

Viajar por el espacio, bucear, escalar paredes de hielo y asaltar una favela son parte de la guerra

Qué debe hacer el estudio de desarrollo con más prestigio del momento en shooters en primera persona para agradar al gran público? ¿Seguir una línea continuista que nos llevaría a un nuevo título bélico en alguno de los conflictos internacionales actuales con algún salvaje flashback? ¿Innovar y sorprender a todo el mundo dando un paso más allá en las posibilidades bélicas de nuestras mentes? Infinity Ward ha elegido la segunda opción.

Para nada vamos a encontrarnos un juego completamente nuevo. ***Modern Warfare 2***, que es secuela de *Call of Duty Modern Warfare*, pero que ha perdido el título pseudo nobiliario de '*Call of Duty*', conserva la estética, el planteamiento y la perspectiva que han hecho archifamosa y archijugada a la saga. En pocas palabras: la guerra con el mayor realismo posible desde este lado de la pantalla. El resto de compañías no han hecho sino imitar a *Call of Duty* desde que éste salió a la luz en lo que se refiere a shooters bélicos y se han estrellado una y otra vez con las innovaciones que el siguiente *CoD* incorporaba.

Lo que se puede decir después de este primer vistazo a ***Modern Warfare 2*** es que conserva ese toque de realismo clásico de la serie y se han incorporado elementos que nos hacen soltar gloriosos e imposibles: '¡Sí, no?'. Es lo que tiene ver a tu personaje conduciendo una moto de nieve, saltando precipicios, esquivando ▶▶

" ¿Se puede saber por qué salgo hacia el E3 casi un mes antes?" Xcast, poco antes de saber que se va a Los Ángeles en barco ¡maldita crisis!



Modern Warfare 2 incorpora algo que nos hace soltar gloriosos e imposibles: ¡sí no?

balas en una favela, buceando en las profundidades con un traje que incorpora todas las armas subacuáticas habidas y por haber y, atención, una vertiginosa y no confirmada misión espacial que nos llevaría a la Estación Espacial Internacional. Digamos que el espíritu de Bond se ha reencarnado en alguno de los desarrolladores de Infinity Ward que se ha dedicado a soltar burradas por la boca y el resto (con mayor o peor acierto, eso está por ver) le han hecho caso y las han metido en el juego. Desde luego, el espíritu de Infinity Ward siempre ha sido rompedor y esto, desde luego lo es.
Otra cosa es cómo se presentan todas esas novedades en las que ocurren cosas increíbles. Para empezar debemos hablar del uso del streaming. Mientras que el año pasado se empezaron a eliminar cargas gracias a una tecnología de streaming que iba descargando el sonido a medida que se avanzaba en el mapa, este año lo que se ha hecho ha sido implementar esa tecnología con textura de alta resolución. El resultado son mapas gigantescos, casi mundos abiertos, en los que cada pequeño detalle tiene una resolución bestial. Es decir, los gráficos se mejoran gracias a la posibilidad de incluir texturas mucho más detalladas. A eso se le ha unido un mejor sistema de iluminación y de sombras que trabaja de forma dinámica, es decir, que funciona según pasan las cosas en el juego, la posición que tengas o las variaciones que vayan sufriendo los objetos. En relación

El espíritu de Bond se ha adueñado de la nueva entrega del shooter

VISIÓN NOCTURNA

GRANDES MOMENTOS

No hay que ser un lumbreras para saber que la visión nocturna será un caballo de batalla.



El uso de coberturas es vital para seguir respirando.

A pesar de los cambios, conserva ese sabor de los *Call of Duty* clásicos

La favela será un mapa multijugador de infarto.

MISIONES

A TIROS DE TRES FORMAS

Sin haber visto prácticamente nada del multijugador, existen 3 tipos de misiones diferenciadas:

Dirigida: No hay mucho lugar a perdernos. Avanzamos en un entorno espectacular, pero sin tomar demasiadas decisiones que afecten al desarrollo de la misión.

Abierta: Aquí entra en acción una de las innovaciones técnicas de este ***Modern Warfare 2***, la inteligencia artificial dinámica. Dependiendo de nuestras acciones y el camino que tomemos, la misión irá modificándose con lo cual será una misión diferente cada vez que la juguemos.

Operación especial: Pequeñas misiones como la del avión al final de Modern Warfare. Sitios pequeños, pero con muchísima acción. Pueden ser rejugadas en un modo especial cooperativo que no existe en el resto de misiones.

con este sistema dinámico de luces y sombras está un sistema de efectos dinámicos que hará, por ejemplo, que la ropa tendida se balancee de forma natural o que el viento arrastre hojas y papeles en la ciudad. Algunas de las aplicaciones de estos elementos están en propio clima del juego que puede hacer que nuestro personaje (o el de un enemigo) caigan resbalando por una cuesta cubierta de hielo o que no nos vean en mitad de la espesa niebla del bosque. Una demostración de un uso inteligente de las innovaciones técnicas puede mejorar la jugabilidad de un título.

Este *Modern Warfare 2* tiene mucho de sorprendente tanto técnicamente como en lo que se refiere a la historia que cuenta y cómo la cuenta. Conduciremos vehículos, escalaremos paredes de hielo, dispararemos por la espalda a los afganos y nos meteremos en sus cuevas. La misma historia será contada desde diferentes puntos de vista, desde la perspectiva de diferentes personajes e incluso desde diferentes momentos. Puede que sean muchos cambios, pero sigue teniendo algo que nos hace saber que seguimos jugando a un *Call of Duty* de los de siempre.



El trabajo con luces y sombras es increíble.



En una operación especial que se podrá jugar en cooperativo.

Info

Publica Activision
Desarrolla Radical Ent.
Jugadores 1
Online No tiene

TIENE PINTA...

- Imprescindible
- *No puedo esperar*
- Pinta bien
- No está mal
- Necesita mejorar

Prototype

Bienvenidos al Nueva York en el que tú única esperanza es un mutante salvaje.

Alex Mercer anda suelto en la Gran Manzana. ¿Debería este hecho preocupar a los habitantes de Nueva York? Posiblemente no. La prioridad es sobrevivir a la invasión mutante de toda la isla de Manhattan. Aún con esas, las cosas no pintan nada bien para el bueno de Alex. Eso de despertarse en una morgue, sin recuerdo alguno de su vida anterior y con unos extraños poderes mutantes, no debe ser muy fácil de digerir para un antiguo científico.

El hecho es que nuestro amigo ha debido de tener la noche más loca de la historia para haber amanecido con una amplia variedad de habilidades que un extraño virus le ha conseguido otorgar. Se trata de la misma enfermedad que asola la gran manzana, sólo que en lugar de hacer a nuestro protagonista convertirse en un ser deforme y sin conocimiento (como ha pasado al resto de humanos infectados), lo ha convertido en un super-¿hombre? Ahora puede transmutar su cuerpo en diversas armas de filo, planear por el aire, correr como un gamo o incluso aguantar toneladas de plomo a base de balazo limpio. Pero ni siquiera eso le ayudará en su búsqueda por descubrir su turbulento pasado. La única herramienta desatascadora para su memoria es la habilidad de absorber la biomasa de sus

"¿Tenías algo en contra de mis mocasines?"


A Alex Mercer las balas no le hacen ni plín...

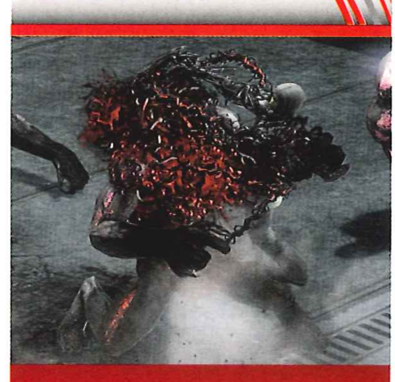
Explora la ciudad de Nueva York horizontal y verticalmente

enemigos y de este modo adquirir su aspecto, habilidades e incluso recuerdos. Así, al asimilar a un general podremos dar órdenes de bombardear una zona y además recuperar los recuerdos relacionados con Alex Mercer que pervivieran en su memoria.
El escenario que enmarca esta pequeña aventura conmemorativa (por eso de intentar recuperar memorias del pasado) es la isla de Manhattan, en Nueva York. Desde el primer momento la encontraremos completamente abierta a nuestra exploración tanto en lo horizontal como en lo vertical. No se trata de una reproducción centímetro a centímetro, pero si una buena interpretación suficientemente fiel como para que el aburrimiento no pueda encontrar ni el más pequeño de los escondrijos. No faltarán las tareas secundarias que añadirán variedad y quitarán tensión a la trama principal. Sólo hay que buscar un poco para encontrarlas en cualquier esquina...
Cada calle de la ciudad está llena de vida, repleta de coches, motos, viandantes... y cantidades ingentes de mutantes de todo tipo y pelaje e incluso militares con ▶▶





ERES MIO



COSAS QUE HACER CUANDO PUEDES TRANSFORMAR TU CUERPO:
-Convertir tus brazos en afiladas cuchillas.
-Variar tu masa para realizar mortales golpes verticales.
-Explotar en miles de tentáculos.
-Tomar la forma de tropas enemigas e infiltrarte en bases hostiles.
-Pilotar helicópteros y tanques como si hubieras nacido sabiendo.
-Dar órdenes a tropas enemigas y obligarlas a acatar tus órdenes.
-Confundir al enemigo para que disparen a 'ese' soldado al que tanto te pareces.

Dos porteros de discoteca poniendo paz en un garito.

vehículos pesados. De hecho, en las calles de Nueva York se libra una continua batalla entre el ejército americano y las huestes del mal, encarnadas por estos extraños seres modificados genéticamente. Tanto es así que esta pequeña guerra afecta al desarrollo de la aventura independientemente de nuestras acciones. Es más, podremos intervenir a favor de uno de los dos bandos si lo consideramos oportuno. Por supuesto, también habrá zonas neutrales en las que los habitantes de esta urbe campan a sus anchas hasta que llegamos nosotros 'pa revolver' y armas un poco de lío. Este 'tumultillo de nada' que montemos se cuantificará al final de cada una de las misiones con una cifra de destrozos total. Si tuviéramos que buscarle un parecido a ***Prototype***, este sería *Crackdown* por lo de la ciudad abierta y los superpoderes, pero debería añadirse una buena dosis de mala leche y vísceras para podernos hacer una idea de lo que nos espera. Es casi como el gemelo malvado de la última creación de Realtime Worlds, sólo que dejando de lado el aspecto Cell Shading y aprovechando mucho mejor las posibilidades técnicas de Xbox 360 (gracias a su flamante motor gráfico, Titanium). En muchos momentos de la aventura el número de personajes en pantalla llegarán a contarse por cientos, y ni siquiera en así el motor sufrirá en su rendimiento.

¿Originalidad?

Aún con esta aparente falta de originalidad (que no es tal con el mando en las manos), estamos ante un título que merece ser recordado por sus propias virtudes y que además llevamos esperando largo tiempo desde que fue mostrado originalmente en el año 2007. Desde entonces sucesivos retrasos se han sucedido. Por ejemplo Tim Benisson intento justificarlo de la siguiente manera: "desarrollar un mundo abierto desde cero es como comenzar a jugar directamente en el nivel difícil - desde que empiezas es complicado y la curva de dificultad sólo va a peor a medida que avanzas".
Por suerte ***Prototype*** ya está en su sprint final y llegará muy pronto con toda la acción y brutalidad que lo van a hacer digno de habitar un espacio en nuestras pobladas estanterías.



Es como el gemelo malvado de Crackdown



Los militares tienen el gatillo más fácil que nunca.

"Manolo, ya he cortado la carne para la barbacoa".

¿Para qué queremos coche si podemos correr a 100 KM hora?



» Info

Publica Ignition Ent.
Desarrolla SNK Playmore
Jugadores 1-2
Online Hasta 8 jugadores en la misma sala

TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

The King of Fighters XII

Quince años después de su creación, la saga regresa en alta definición.

Todos los diseños del juego están hechos a mano.

Si ha habido una compañía capaz de plantar cara a Capcom y sus juegos de lucha, ésa ha sido SNK. *Fatal Fury, Art of Fighting* o *Samurai Shodown* contribuyeron a evolucionar el género, pero la saga que convirtió a SNK en el auténtico rival de Capcom fue sin duda *King of Fighters*.

Quince años después de su primera aparición en Neo-Geo y recreativas (Neo-Geo MVS), la saga llega al fin a la nueva generación, coincidiendo con el renacimiento de *Street Fighter IV* y aportando todo tipo de novedades visuales y jugables a un género que, hasta la llegada de la última entrega de la saga protagonizada por Ryu y compañía había quedado en el olvido.

Como resulta evidente por las imágenes que acompañan estas tres páginas, la novedad más importante de *KOF XII* es el rediseño visual que han sufrido todos sus elementos, desde los escenarios hasta el último de los personajes. La culpa de este rediseño la tienen Nona, el dibujante encargado del proyecto, y todos sus





CRITICAL COUNTER Y "FOCUS"
Entre las novedades jugables incluidas en esta nueva entrega destacan el Critical Counter y un nuevo movimiento cuya ejecución y consecuencias para el oponente recuerdan al Focus de *Street Fighter IV*. El Critical Counter permitirá frenar un ataque del oponente y abrirlo a un Custom Combo ("rematable" con Super).

subordinados, que trabajaron en grupos de 10 personas para completar el diseño y la animación de cada personaje... ¡durante una media de 16 meses por luchador!
Ese es el principal motivo de que haya tan pocos luchadores de forma inicial en el juego, unos 20, que se nos antojan muy pocos comparándolos con, por ejemplo, *KOF 98: Ultimate Match* (que se rumorea llegará en breve a Xbox Live), en el que hacían aparición nada menos que 45 luchadores diferentes.
Si bien el gran paso de la saga a la alta definición es una de las novedades más importantes, la jugabilidad de *KOF XII* no se queda atrás... ¿o sí?
En este caso, tendríamos que acogernos al sentido más literal de la expresión, ya que muchos de los personajes del juego han vuelto a sus orígenes. Por ejemplo, Kyo Kusanagi ha perdido sus diferentes combos "puño de fuego" y ha recuperado sus proyectiles... aunque encontraremos excepciones tan espectaculares como la de Ioir Yagami, que no comparte movimientos con ninguna de las anteriores versiones del personaje aparecidas en los diferentes *King of Fighters* de antaño.



Ash ha sido rediseñado para esta nueva entrega.



Mature es uno de los personajes excluivos para consola.



Los puños de Shen Woo son de lo más efectivo del juego.



El tamaño y el detalle de los personajes es espectacular.



Los movimientos de Joe son más impredecibles que nunca.



La eterna rivalidad entre Kyo e Iori continúa en KOF XII.



Terry es de los pocos que conservan casi todos sus golpes.



Las patadas de Kim siguen siendo letales.

Equipos de 10 grafistas emplearon 16 meses en cada personaje del juego

Guardando cierto parecido con lo ocurrido con *Street Fighter IV*, el desarrollo de los combates recuerda a anteriores títulos pero, al mismo tiempo, oculta alguna que otra sorpresa jugable totalmente inédita en la saga. Por un lado, junto a la barra de energía encontraremos una pequeña barra circular que, una vez se rellene, nos dará la opción de ejecutar un movimiento denominado Critical Counter, capaz de frenar cualquier ataque enemigo, abriendo el camino a un custom combo que hasta podremos terminar con un super. Por otro lado, en ***KOF XII*** se ha incluído la posibilidad de ejecutar reversal en cualquier momento, pulsando atrás+los dos golpes fuertes y, lo que seguramente será el movimiento más polémico del juego: pulsa al mismo tiempo los dos golpes fuertes para cargar un golpe capaz de tumbar al enemigo, con la posibilidad de "rematarle" antes de que caiga al suelo... el parecido con el movimiento Focus de *Street Fighter IV* es más que evidente.
Junto a sus novedades gráficas y jugables, ***KOF XII*** incluirá elementos exclusivos para la versión doméstica del juego, entre los que destaca la posibilidad de competir en partidas on-line a través de clanes: cada equipo estará formado por tres personas, cada una jugando desde su casa, que podrán ver y jugar el combate en tiempo real... ¡Será igual que cuando jugábamos en los recreativos!

El físico de los dos Ikari Warriors es imponente.

Devorar

Añadir extras

Quitar envoltorio

Eructar

Chupar ketchup

Chupar mahonesa

Pedir mostaza

Comer cebolla

Tragar

Comer tomate

Comer lechuga

Mover Whopper

Morder



COMO TÚ QUIERAS

burgerking.es



Darksiders

¿Quién se atreve a empezar el Apocalipsis sin llamar a los jinetes del susodicho para que comiencen la fiesta?

Todo ser tiene un objetivo en la vida. En el caso de los jinetes del Apocalipsis, su tarea es acabar con el mundo el día del juicio final. Por desgracia, alguien ha decidido empezar la fiesta sin avisarles y uno de ellos, Guerra, va a hacer lo que haga falta para vengarse de quien lo haya hecho.

No va a ser tarea fácil, puesto que por alguna razón sus poderes cuasi divinos casi han desaparecido hasta tal punto que los zombis que ahora pueblan la faz de la tierra podrían acabar con él a base guantazos. Poco a poco irá recuperando su poder, hasta meterse en medio de una guerra entre ángeles y demonios donde tiene poco que ganar pero mucho que perder.

Se trata del primer juego de Vigil Games, con un artista de la talla de Joe Madureira como director creativo. Por lo que hemos visto no podría ser un bautismo de fuego más acertado, puesto que mezcla sabiamente la acción más brutal con la exploración de mazmorras al más puro estilo *Legend of Zelda* y los puzzles típicos de un juego de aventuras. Y a esto hay que añadir un estilo artístico extraordinario y la peculiaridad de que en esta historia no somos los típicos salvadores de la humanidad. Todo se ha ido ya a freír espárragos y lo único que nos interesa es nuestro propio bien como uno de los cuatro jinetes del Apocalipsis. Los aliados que iremos encontrando serán demonios, seres de ultratumba... Todo tipo de criaturas que en cualquier otro título serían con toda seguridad uno de los enemigos a batir.

Esto no quita para que nos



LLÁMAME JOE

JOE MADUREIRA
Es uno de los autores del mundo del cómic más importantes de los últimos años. Con su estilo ha conseguido revolucionar un género (el de los superhéroes) que se había quedado anclado en el pasado. Según él, su seña de identidad son "los tios musculosos y las mujeres atractivas y voluptuosas". En Darksiders es el responsable de crear la historia y todos y cada uno de los personajes y escenarios. Esto supone una verdadera garantía de calidad, aunque mucho nos tememos que las únicas curvas que veremos en el juego de Vigil Games serán las de alguna demonia cachonda...

Los ángeles no son los buenos de la película.

Una buena espada y se acabaron las tonterías.

El primer juego de Vigil Games , con Joe Madureira como director creativo



Cuando se acabe el mundo, todos zombis.

Una gárgola supervitaminada.

Tiene ese extraño halo que rodea a muchos de los juegos de éxito

encontremos batallones enteros de hostiles a cada cual más feo y horrendo. Lo habitual será acabar con ellos a base de 'espadazo y tentetieso', como podría verse en un beat'em up de la vieja escuela, con combos realizados mediante la combinación de los botones del pad de control y ganando nuevas habilidades a medida que avanzamos en la aventura. Los primeros niveles que probamos así lo confirmaban, dando además al jugador total libertad para ir descubriendo los secretos que esconde cada escenario y reventar unos cuantos cráneos en nuestros frecuentes paseos de acá para allá.

Fue cuando no esperábamos sorpresas el momento en que todo cambió. Tras un pequeño giro argumental, montamos en un grifo (No nos referimos al lugar de donde sale agua en tu casa, sino al animal mitológico mitad león y mitad águila) para atravesar un nivel a su lomo, disparando a los enemigos como si fuéramos en una nave espacial surcando el espacio. ¡Demencial!

Por si no hubiéramos tenido suficiente, aterrizamos en una zona que no fue más que el preámbulo de la parte que nos dejó más satisfechos al respecto de Darksiders: Wrath of War. Llegó una parte en la que debíamos solventar un puzzle tras otro haciendo un uso intensivo tanto de nuestra materia gris como de nuestro pulgar para acabar con los enemigos que se dignasen a aparecer ante nuestra presencia. A esto le siguió la batalla con el enemigo final de proporciones titánicas de rigor.

Es decir, que estamos ante una aventura de acción que no sólo cumple rigurosamente con todos los clichés de este tipo de juegos (mejora del personaje principal, enemigos de final de nivel, combos interminables, golpes especiales al rellenar una barra especial...), sino que trata de expandirse hacia otros géneros y cumplir también con sus respectivos clichés... Y esa precisamente el la razón de que nos guste tanto. Intenta hacer cosas que sus competidores obvian por preferir centrarse en sacarse las pelotillas del ombligo (por poner un ejemplo).

Tiene además ese extraño halo que rodea a los juegos que por una razón u otra acaban vendiendo hasta la camiseta y cosechando las mejores puntuaciones. En la demo que tuvimos la ocasión de probar no pudimos parar de jugar hasta que Guerra acabó con el bicho que sale a la izquierda de estas líneas, y que marcaba el final de lo que nos tenía preparado Vigil Games en esa ocasión. Damos fe de que nos quedamos con ganas de más.



Jump in.

XBOX 360 LIVE



Publica Activision
Desarrolla Bizarre Creations
Jugadores 1-2
Online 2-20

TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

Blur

Cuando la realidad tiene un accidente y choca frontalmente con el coche de Super Mario, el resultado sería algo como esto.

Tienen ya una edad para saber lo que se hacen. Los chicos de Bizarre, compañía recientemente adquirida por Activision, llevan más de 15 años haciendo juegos de conducción. Primero con *F-1*, luego con *Metrópolis Street Racer* y finalmente con la saga *Project Gotham*. Ahora se han cansado de la realidad. Que viva el colorín y los ataque de energía.

Con esa intención nace *Blur*, un arcade de conducción que ha sido definido por muchos de los que lo han visto como un cruce entre *Mario Kart* y su anterior saga de conducción. No les falta razón, puesto que del primero tiene los ataques especiales, y del segundo más de 70 modelos de coche reales y 14 localizaciones, entre las que se incluye Barcelona.

El proyecto nació originalmente con una premisa básica: divertir es lo primero. De este modo miraron lo que funcionaba en los juegos de carreras y lo mantuvieron para luego echar un vistazo al resto de géneros para refinar su fórmula. El resultado es un juego de carreras por entornos reales en los que los golpes y las luchas entre los coches son la parte más importante de la experiencia.

El hecho de que 20 vehículos cohabiten en la parrilla de salida da fe de que las cosas van a estar moviditas desde el momento cero de cada una de las pruebas. Sólo hay que pasar sobre una señal de arma para instantes después poder utilizar su poder sobre cualquiera de nuestros contrincantes. Hay misiles, nitros, minas, bombas electromagnéticas... Todo vale con tal de alzarse con la victoria. Incluso si recibes demasiado castigo la carrera no acaba, *Blur* trata de ser accesible. Eliminarte de una carrera por baja energía no lo es. De esta manera, volveremos a la carrera después de cada golpe con la posibilidad de hacer una remontada épica y adelantar al líder en la última curva. Y si no se consigue, seguro que alguno de los objetivos secundarios en carrera si que se han realizado con éxito (protege a tu equipo, termina delante de fulanito, adelanta 10 veces en una prueba...) ¿Alguien ha pensado espectacular? Premio para el que lo haya hecho, puesto que incluso la puesta en escena está creada para sorprender, con un look rompedor inspirado en los graffitis de luz que tan de moda están y que el juego usa continuamente dentro y fuera de la carrera.

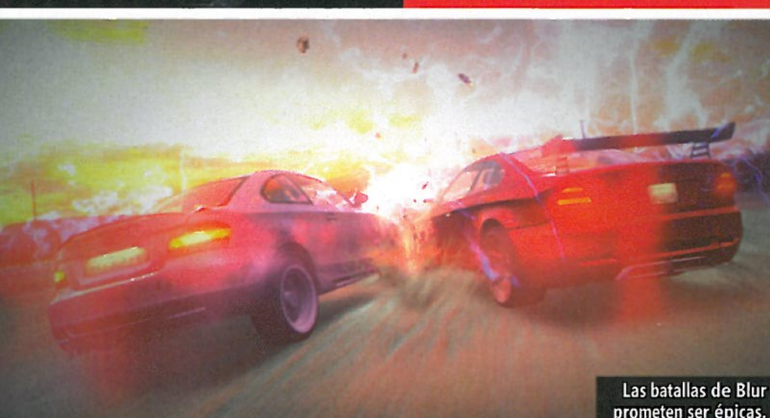
Con Blur, la diversión es lo primero

Para ello utiliza el motor gráfico de *Project Gotham Racing 4* mejorado, lo que supone toda una garantía de éxito.

Aunque esta tecnología no supone una gran innovación, sí que pretende serlo la manera que tiene de presentarse toda la historia y eventos, con una red social al más ▶▶

¡QUÉ BIZARRO!

BIZARRE CREATIONS
Fundado en 1994 este estudio tiene algunos de los mejores juegos de carreras. Por eso, cuando Activision adquirió este empresa afincada en Liverpool tenía claro lo que quería de él: juegos de coches innovadores. De esta manera, los creadores de *Project Gotham* se pusieron manos a la obra con sus nuevas creaciones. La primera que salió a la luz fue un juego de carreras basado en James Bond. Por el momento nada más se sabe, excepto que el proyecto sigue en desarrollo. Su otra creación es este ***Blur***, la evolución de su anterior saga sin tanto artificio ni fervor por los coches. Divertimento puro y duro.


Las batallas de Blur prometen ser épicas.

Ataques energéticos, bonitos y baratos.

puro estilo de Facebook o la española Tuenti. A través de este interfaz iremos haciendo amigos que nos mandarán mensajes y retarán según vayamos consiguiendo victorias y cumpliendo objetivos. De esta manera consigue eliminar cualquier tipo de linealidad en la evolución y poner en manos del jugador hacia donde quiere ir en su siguiente reto en el mundo de *Blur*.

Este 'rollo' Facebook tiene verdadero significado cuando entramos en la parte online del juego, donde nuestros amigos aparecerán en dicho interfaz en tiempo real, mandando mensajes y retándonos sobre la marcha. Una buena idea que se aprovecha de las modas de nuestra vida cotidiana para presentar carreras con 20 contrincantes en carrera en las que se podrán grupos de gente afín a cierto tipo de carreras e incluso personalizar los modos de juego de mil y una maneras diferentes según evolucione la comunidad de jugadores de *Blur*.

Parece que estemos ante un juego venido de otro tiempo, casi del futuro. La diferencia es que el futuro casi es ahora, aún hay que esperar a octubre.

Aprovecha la moda de las redes sociales en su favor


70 coches diferentes, de deportivos a 4x4.


Un bonito y reluciente BMW. Por ahora.

Info
Publica Electronic Arts
Desarrolla EA
Jugadores 1-2
Online Peleas y subida de vídeos de peleas

TIENE PINTA...
Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

Fight Night Round 4

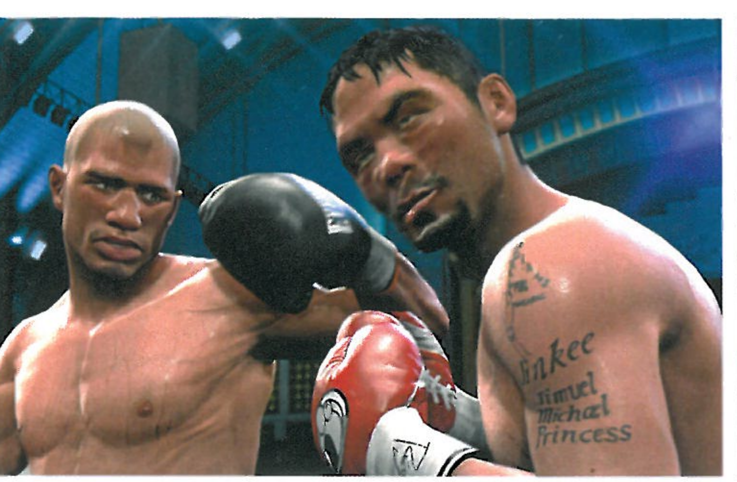
El juego de peleas con más contacto, sensación de control y mejores gráficos que podemos ver en el horizonte de Xbox 360.

A pesar de la nostalgia de títulos como el último *Street Fighter* y la calidad técnica del reciente *UFC*, no ha habido antes ningún juego de lucha en esta generación que nos hiciese babear con tanta intensidad.
Electronic Arts ha subido al ring de Xbox 360 como aspirante y parece que se lleva a casa el cinturón de campeón porque Round 4 es una auténtica maravilla tanto a nivel técnico como en su nueva mecánica de combos y golpeos rápidos.

Cuando EA Sports se planteó hacer un nuevo *Fight Night* tenían claros unos cuantos conceptos. Para empezar, querían incluir de una forma u otra a los grandes boxeadores de la historia. Reunirlos en un solo juego y hacerles pelear era algo común en algunos juegos, pero nunca ningún título había conseguido juntar a tantos. Y lo que es mejor, nunca ningún juego se había planteado la posibilidad de



Aprende a esquivar los golpes para seguir en pie sobre el ring.





Cada detalle de los boxeadores es un buen aporte al juego.

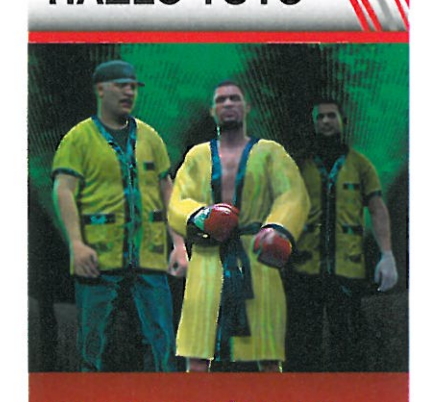
Los movimientos no están programados. Lo que pasa, pasa

hacer que esos luchadores tuviesen características físicas diferentes que afectasen a su forma de pelear. Cuarenta púgiles legendarios van a estar presentes en esta edición del juego. Luchadores como Manny Pacquiao, Vivian Harris, Foreman, Frazier o Lennox Lewis, que se unen a la batalla más deseada de todos los tiempo: Ali contra Tyson. Y cada uno con su estilo de pelea. Si uno es grandote, será lento pero tendrá brazos largos y llegará a golpear sin tenerse que mover mucho. Si es pequeño, normalmente tendrá movilidad, mayor capacidad de esquivar los golpes... Vamos, un nuevo mundo en el que habrá que conocer a los luchadores porque en esto está la clave: sus movimientos no están programados. Hasta el día de hoy estábamos acostumbrados a que por un lado estuviese nuestro personaje y nuestras decisiones y del otro un personaje con movimiento exclusivamente de reacción a nuestras acciones. Es decir, con una inteligencia artificial muy simple. Ahora los luchadores casi 'piensan' y tanto sus movimientos pueden ser de



La tensión es un factor clave que se respira en *FNR4*.

HAZLO TUYO



UN CONTROL MÁS SUAVE

El control de *FNR4* no ha cambiado demasiado con respecto a la última versión en cuanto a que se siguen usando los sticks para mover al personaje sobre la lona y soltar los golpes (stick derecho). Es con la posición que selecciones del stick derecho donde eliges el golpe que quieres dar, desde un jab en la parte superior a un directo al cuerpo haciendo media luna.

Lo bonito es que los movimientos son tan suaves que permiten que encadenes una serie de golpes de forma natural y sin ver extraños saltos en las animaciones de los luchadores, básicamente, porque no existen, sino que estamos moviendo al púgil de verdad.

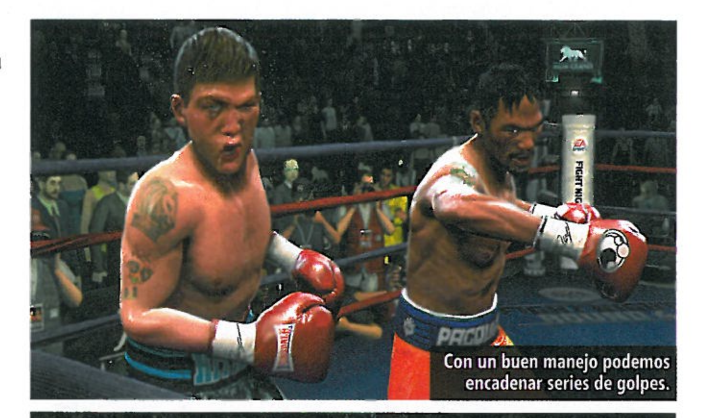
Tu careto

Como curiosidad del juego, decir que puedes hacerte una foto y meterla en el rostro del personaje y, también, grabar las peleas y luego subirlas a Internet.

reacción, como por iniciativa propia... ¡la rebelión de las máquinas!

Y si todo esto es por lo que *Fight Night Round 4* te tendría que hacer abrir la boca, fliparás al ver que su aspecto es de otro planeta. Vale, son tíos semidesnudos sudando, pero es que parece que se les puede tocar. Su modelado no da lugar a hablar de polígonos. Todo lo que se ven son músculos redondeados y brillantes (no sabemos si el sudor también irá modificándose a lo largo de la pelea) en movimiento y, atención... ¡en contacto! Lo realmente revolucionario de *Fight Night Round 4* es eso: el concepto de contacto. Olvídense del clipping (que una imagen tridimensional se 'cuele' dentro de otra), porque no existe. Lo repetimos para que quede claro: no existe clipping. La prueba: elige una pelea multijugador, deja a uno de los dos tipos quieto y acércate con el otro, empieza a empujarle con tu cuerpo y verás como tus brazos llegan a meterse entre los suyos, pero desplazándolos. ¡Increíble! A poca velocidad es, incluso, más espectacular. Con esto se consigue la sensación de pesadez en los personajes, de ser tíos sólidos, pero de carne y hueso. Ya no serán nunca más bloques de plomo en mitad del ring.

Prepárate para ver uno de los juegos de combates 1 contra 1 más espectaculares de los últimos tiempos. La iluminación, el modelado de los personajes, sus propiedades únicas... Es boxeo y sobran el resto de las palabras.



Con un buen manejo podemos encadenar series de golpes.

El modo en que muevas tu personaje, clave para ganar.

Lo más innovador en *FNR4* es el concepto de contacto en la pelea



Se convierte en una experincia que sobrepasa lo deportivo.

Tener al rival en la lona, el sueño de todo boxeador.



La última guía para tus compras – todos los nuevos títulos de Xbox 360 analizados y puntuados

CONTENIDOS

78 **Star Ocean: The Last Hope**
Cuarta entrega de esta conocida saga RPG estilo nipón desarrollada por Square Enix y Tri-Ace, que tiene lugar antes de los acontecimientos del primer Star Ocean.

82 **Fuel**
Inspirado en los increíbles paisajes del entorno americano y ambientado en un futuro ficticio, donde hasta 16 vehículos simultáneos se verán envueltos en unas carreras sin reglas.

86 **Damnation**
Acción potenciada por el conocido Unreal Engine 3.0, que nos llevará a un ficticio antiguo Oeste inspirado en las novelas de Julio Verne.

88 **Battlestations Pacific**
Un shooter táctico a gran escala, de acción total ambientada en la II Guerra Mundial, y que incorpora dos campañas diferentes para un jugador.

90 **Terminator Salvation**
Ahondará en la guerra contra las máquinas y en la formación de una resistencia humana para combatirlas.

92 **Virtua Tennis 2009**
La saga tenística de Sega salta a la pista con un nuevo Campeonato mundial donde no faltan los mejores tenistas del mundo.

94 **SBK 09**
Videojuego oficial del campeonato de Superbikes que incluye todos los pilotos, circuitos y motos oficiales.

96 **Bionic Commando**
Acción, plataformas y un protagonista armado con un brazo mecánico.

98 **Velvet Assassin**
Infiltración se mezclan en este juego inspirado en la heroína de guerra.



Detalles

Edita: THQ
Des: Volition
Jugadores: 1
Online: 1-16
A tu manera: Haz las misiones a tu gusto

En la calle 12 JUNIO

Red Faction Guerrilla

AUTOR: OXM Lázaro



Los creadores de Saint's Row llevan el concepto a tierras marcianas

Desde la aparición de la cuarta entrega de *Grand Theft Auto*, sólo Volition se había atrevido a plantar cara a la obra maestra de Rockstar. *Saint's Row II* fue su primer aviso; ***Red Faction: Guerrilla*** es la prueba de que el género Sandbox es mucho más que *GTA* y su realista puesta en escena. Bienvenido a Marte.

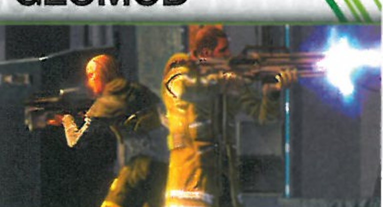
Desde la llegada del hombre al planeta rojo, la Earth Defense Force se encargó de colonizarlo, "terraformarlo" (convertirlo en un planeta habitable) y explotar sus recursos naturales; así de buena era la EDF durante las dos primeras entregas de Red Faction (aparecidas durante la

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Un GTA en la superficie de Marte.	GTA IV y a Saint's Row (también de Volition).	Amantes de la libertad, los sandbox y la Sci-Fi.

"Merezco todo lo malo que me pase".
Xcast, descubriendo que se ha metido en una habitación infestada de enemigos.

EL MOTOR GEOMOD



1) Todas las construcciones y los vehículos del juego pueden ser dañados o destruídos totalmente.

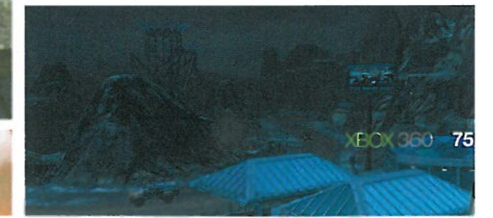
2) La física de todos los elementos es la más realista que hemos visto en los últimos meses.

3) Cuidado con los edificios a medio derruír; podrías morir aplastado.

4) El motor GeoMod permite al jugador abordar cada uno de los objetivos del juego de una forma totalmente libre, aunque en muchos casos lo más fácil y, sobre todo, lo más divertido, sea combinar el martillo con las cargas explosivas para causar la mayor cantidad de destrozos.







primera mitad de la anterior generación de consolas). En ***Red Faction: Guerrilla***, la EDF mantiene un estado policial en el planeta, esclavizando y torturando a sus habitantes y, por supuesto, aniquilando a cualquiera que se oponga a su gobierno y su política del terror.

Ensalzando el concepto de "El Elegido" y convirtiéndote en la única esperanza de la resistencia, en la piel de Alec Mason, tendrás que acabar con la EDF por todos los medios. Y cuando decimos todos los medios nos referimos a todos los imaginables, y no es ni mucho menos una frase hecha. La evolución del motor GeoMod estrenado con el primer *Red Faction* y el planteamiento abierto de cada una de las misiones del juego ofrecen una libertad de acción sin precedentes en el género. Son tan grandes las posibilidades de ***Red Faction: Guerrilla*** que elementos jugables como el uso de coberturas y armamento de todo tipo (incluyendo minas



La física es un elemento decisivo en su desarrollo

de proximidad y cañones desintegradores de materia), la presencia de diferentes mochilas (jet-pack, "turbo", barrera...), ataques cuerpo a cuerpo y la posibilidad de utilizar cualquier vehículo, todo en un mismo juego, no sorprendrán al jugón más pintado (que aprenderá a hacer buen uso de todas ellas, por supuesto).

El motor GeoMod permite la modificación y destrucción, en tiempo real, de cualquier construcción del escenario, mientras muestra uno de los sistemas de físicas más realistas que hemos visto nunca en un videojuego. Dicho sea de paso, entre las posibilidades de ataque de Mason destacan el uso de un gigantesco martillo (capaz de tirar tabiques y hacer añicos cualquier construcción) y el lanzamiento (varias al mismo tiempo) y posterior detonación de cargas explosivas al más puro estilo C-4. Algo que sería de lo más normal si no fuera por el motor GeoMod. Dicho engine es lo que nos permitirá abordar cualquier misión u objetivo del modo que prefiramos; por ejemplo, si tenemos que asaltar una base de la EDF, podemos hacerlo a pie, arma en ristre, irrumpir con un vehículo de grandes



La libertad de acción es la clave de su gran jugabilidad







dimensiones (atropellando a cualquier enemigo y, con un poco de suerte, destruyendo edificios o cimientos de la EDF) o poniendo en práctica y combinando diferentes posibilidades del juego: planta varias cargas explosivas en un vehículo, sube en él, coge velocidad, lánzate contra la zona enemiga, salta en el aire y detona las cargas en el momento adecuado para hacer el mayor daño posible. Las posibilidades son inmensas... sobre todo si tenemos en cuenta que cada misión principal te pondrá a prueba de una forma muy específica. Además, el juego cuenta con un sinfín de misiones secundarias de objetivos bien establecidos: libera a rebeldes esposados y encerrados, intercepta y elimina a vehículos mensajeros enemigos, únete a otros miembros de la guerrilla en ataques esporádicos a la EDF, completa mini-juegos, destruye construcciones emplazadas en

EL MAPA QUE TODO MIEMBRO DE LA GUERRILLA DEBERÍA TENER CERCA

EL MAPA ES UN ELEMENTO INDISPENSABLE
Cada misión aparecerá mostrada con un icono diferente.



SAFEHOUSE
Esta zona podría considerarse la "guarida" de la guerrilla. Aquí podrás recoger munición, hacerte con un vehículo, mejorar tu armamento y evitar ser atacado por la EDF.



MISIONES PRINCIPALES
Tendrás que completarlas para ir avanzando a lo largo de la aventura. Completa las misiones secundarias para acceder a las principales.



AYUDA A LA GUERRILLA
En algunas misiones secundarias tendrás que echar una mano a tus "camaradas" en un asalto a la EDF, capturar un mensajero enemigo o eliminar un objetivo.



DERRIBOS MASON
A medida que destruyes las diferentes construcciones de la EDF subirá la moral de la Guerrilla, indispensable para acceder a nuevas misiones principales.



MINIJUEGOS
Para perfeccionar tu técnica destructiva y ganar "escombros", nada mejor que participar en alguno de los minijuegos repartidos por todo el escenario.

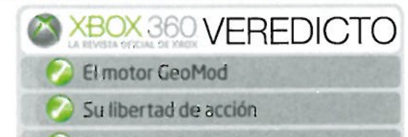
zonas clave... Y por si todo esto fuera poco, tendrás la posibilidad de hacerte con nuevas armas a medida que avanzas en el juego y de potenciar el armamento disponible y tus habilidades canjeando una especie de escombros brillantes que aparecerán entre las ruinas de las diferentes construcciones. Y aún hay más. Junto a los dos bandos principales, Guerrilla y EDF, se unirá el tercero en discordia, los Marauders, una desconocida raza alienígena (supuestamente) que oculta más de un secreto y será clave en el desarrollo argumental del título de Volition.

Un último elemento da a entender que sus creadores han puesto toda la carne en el asador a la hora de desarrollar Guerrilla: sus modos multijugador. Si no tienes Xbox Live tendrás dos opciones: modo split-screen para un máximo de cuatro jugadores y juego a través de red local. Si tienes una cuenta Gold, podrás disfrutar de todos sus modos multijugador en partidas para un máximo de 16 jugadores simultáneos a lo largo de 15 diferentes mapeados, en los que tendrás que poner a prueba tus dotes de juego en equipo, tu habilidad con las

RF:G es el máximo exponente sci-fi del género sandbox

armas y, sobre todo, tu capacidad de destrucción, ya que muchas de las modalidades para varios jugadores explotan las infinitas posibilidades del motor GeoMod.

Red Faction: Guerrilla es un título muy bien ambientado, con un control excelente, original, de innegable calidad técnica, que hace gala de una libertad de acción nunca vista antes en un título de sus características y que no deja ni un solo cabo suelto con la inclusión de modos multijugador on-line y off-line. No podemos imaginar un solo elemento visual, jugable o argumental que la gente de Volition se haya olvidado incluir en *Red Faction Guerrilla*. Si crees que no hay nada después de *Grand Theft Auto IV* o, en cambio, eres un amante de la ciencia ficción y estás cansado de tanto realismo, la gran calidad de *Red Faction: Guerrilla* te sorprenderá gratamente.



XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ El motor GeoMod
- ✓ Su libertad de acción
- ✓ Curva de dificultad muy ajustada
- ✓ Buenísima ambientación
- ✗ Que no te guste mucho la Sci-Fi.

PUNTUACIÓN
Red Faction: Guerrilla lo tiene todo.



Detalles

En la calle
5 JUNIO

Edita: Koch Media
Des: Square-Enix
Jugadores: 1
Online: No
A tu manera: Elige tu héroe en combate

MÁS en xbox.com

¿Sabías que?
LA SAGA
Ya hay siete juegos de Star Ocean en el mercado. El primero salió al mercado en 1996 para PSX. A diferencia de Final Fantasy, todos los juegos están relacionados entre sí, con siglos de separación.

Star Ocean: The Last Hope

La gran esperanza de los fans del rol japonés

OXM Maeso
AUTOR:



El rol japonés sigue estando de moda. Cada poco tiempo nos llega un título en el que un grupo de carismáticos personajes con grandes ojos y coloridas vestimentas tratan de luchar contra el mal personificado en un ser diabólico. Todos estos títulos se caracterizan por tener un estilo común y por mantener un estándar de calidad bastante elevado. *Star Ocean: The Last Hope* no es la excepción que confirma la regla.

Se trata de la quinta entrega de una saga de gran éxito en oriente, y una precuela de juegos anteriores. De esta manera no hace falta haber probado las mieles de *Star Ocean* para no andar más perdido que un pulpo jugando al pádel. Como buena producción del estudio Square-Enix nos presenta a un nutrido grupo de post-adolescentes en una aventura que mezcla aventura y toques al estilo 'Sensación de Vivir' de lo más telenovelesco. Después de juegos tan profundos como *Mass Effect*, queda un tanto raro que un grupo de 'niñatos' se vayan al espacio para salvar la tierra. Pero esto es algo inherente a este género, y más viniendo del país del sol naciente.

La historia nos sitúa ante un escenario catastrófico, con la humanidad al borde del colapso después de una tercera guerra mundial que ha dejado la tierra con más agujeros que un queso gruyerè. La culpa, como siempre, de la amenaza nuclear. Así, encarnamos desde el principio a uno de los colonos espaciales enviados al espacio en busca de una nueva morada para nuestra civilización. Como Edge Maverick viviremos toda la aventura, desde el desastroso aterrizaje inicial hasta el asentamiento humano en algún rincón espacial. No estará solo, puesto que le acompañará desde un principio su amiga Reimi Saionji. Más tarde se irán uniendo nuevos personajes a nuestra particular fiesta, cada uno con intereses propios, pero todos buscando un fin común. Es decir, habrá que irse olvidando de aquello de que nuestra moralidad afecte a quien se


Hasta el puente de mando rebosa colorines.

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	**Se parece a...**	**¿Para quien?**
Rol japonés interplanetario con un poco de acción.	Infinite Undiscovery, Eternal Sonata...	Fans del anime y japo-fans.

Rol oriental en exclusiva para la consola de Microsoft

une al grupo porque...¡no hay moralidad! Simplemente somos más buenos que el pan y las únicas elecciones que encontraremos por el camino son las referentes a la exploración de las mazmorras y la realización de las misiones secundarias desperdigadas por el extenso mapeado. También podremos elegir cuando enfrentarnos al enemigo, puesto que a diferencia de muchos títulos japoneses de rol, veremos fisicamente al enemigo antes de luchar, por lo que podremos tratar de evitarlos.
Una vez que contactamos con ellos la vista cambia y nos enfrascamos de lleno en combates cuerpo a cuerpo al más puro estilo 'yo contra el barrio' con sus combos, ataques especiales y un multiplicador de experiencia en función de nuestros 'meritos' en la batalla.
Controlamos a uno de los cuatro protagonistas que nos acompañen, el resto queda al mando de la IA, siguiendo las pequeñas directrices que le damos desde el menú de juego. Existe la posibilidad de cambiar entre personajes en medio del combate, pero esto consigue confundiar más al jugador que ayudarlo a vencer al enemigo.
En este punto hay que comentar algo curioso, y es el hecho de que a pesar de estar en el futuro, las armas sean las típicas espadas, arcos y bastones mágicos... No es que

EFEMÉRIDES

-**Año 2064 D.C.:** El planeta Tierra está al borde de la destrucción mientras aumentan las hostilidades entre la Repíublica de Federaciones y varias naciones. El resultado fue una guerra nuclear que debastó la faz de la tierra en un abrir y cerrar de ojos.
-**Año 2087 D.C.:** La esperanza para la humanidad aparece de la mano del profesor Trillias Bachstein y sus experimentos para viajar a velocidades supralumínicas. Se realizan los primeros experimentos con la nueva tecnología. Comienza una nueva era y a partir de aqui la numeración de años empieza desde cero.
-**Año 10:** La primera expedición tripulada con posibilidades de encontrar un nuevo hogar para la humanidad parte. Edge Maverick es parte de la tripulación.





La magia también existe fuera de Disneyworl.



27 golpes no es nada para un héroe galáctico.





PARA COLECCIONAR

La música de *Star Ocean: The Last Hope* está compuesta por Motoi Sakuraba, responsable también de las partituras de todas las anteriores entregas de la saga y de la mayoría de juegos de Tri-Ace. También es responsable de la música en *Eternal Sonata*, de los también japoneses Tri-Crecendo.
La banda sonora de esta entrega de Star Ocean se ha lanzado en el país del sol naciente de dos maneras:
-**Star Ocean: The Last Hope Original Soundtrack** - 3 cds con toda la música del juego, para un total de 71 temas. Contiene también un DVD extra con una entrevista a Sakuraba, vídeos de su trabajo y música creada por el autor para otros menesteres.
-**Star Ocean: The Last Hope Arrange Soundtrack** - Una selección de temas de la BSO remezclados.



sea un punto negativo, pero sí que choca eso de viajar en una nave espacial y al bajar andarse a espadazos como si se estuviera en la edad media.
Tras vencer en combate al enemigo, se otorgan puntos de experiencia para mejorar nuestro personaje. El proceso exploración-combate-recompensa se repite decenas de veces en cada mazmorra antes de llegar al enemigos final, para luego disfrutar de alguna escena de video que en los casos más extremos puede llegar a durar 10 minutos de reloj. Tan frecuentes y largas son que a pesar de que puede acabarse en unas 30-35 horas, ocupa tres DVD. De los cuales, el tercero tiene alrededor de un 70% del tiempo de vídeos con los distintos finales de la aventura. Al menos la realización de todos ellos es exquisita hasta decir basta y se apoya en el magnífico trabajo artístico y sonoro que siempre distingue a las producciones de Tri-Ace. Donde más destaca es en la majestuosidad de las localizaciones y la amplia variedad que presentan. Nada que nos pille por sorpresa viniendo de donde viene este título.
Es decir, ***Star Ocean: The Last Hope*** hace un salto de oca a oca para cambiar el sistema de combate a uno en tiempo real (como siempre ha caracterizado a la saga), pero luego sigue el esquema clásico de los juegos de rol japonés. Esto no es necesariamente malo. De ello dan fe las hordas de aficionados al género sedientos de nuevos juegos que llevarse a la boca. Incluso los no aficionados al género pueden caer embelesados por su extraordinario diseño y el interesante sistema de combates y evolución de personajes. Pero eso no quita que necesite un lavado de cara en ciertos aspectos.
El más obvio es el sistema de guardado, que

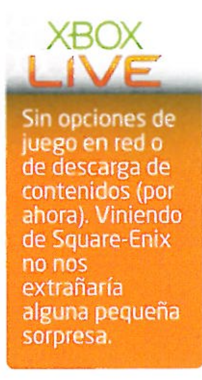

Los enemigos a veces se salen de la pantalla.


Darth Vader, muérete de envidia.


Edge Maverick en acción todo un machote.

Entre 30 y 35 horas de aventuras espaciales


Adolescentes de grandes orejas... Perturbador.




A veces ni te enteras de lo que pasa en pantalla.


En combate, trata de buscar la espalda.

El diseño de criaturas está a buen nivel.

No es perfecto, pero cumple con creces lo que se propone

podemos situar en un punto intermedio entre los adjetivos desesperante y añejo. La mejor justificación para decir tal barbaridad es una situación que nos tocó sufrir en nuestras propias carnes: Poco después del inicio del juego hay un punto de salvado. Tres horas de juego más tarde seguíamos habiendo visto unicamente aquel punto de guardado ya lejano en el mapa. En aquel fatídico momento se fue la luz en la redacción. Resultado: un mando estampado contra la pared y varias horas de nuestra vida tiradas a la basura. Había que volver a empezar.

Situaciones como esta son engorrosas y poco permisibles en los tiempos que corren. Incluso Resident Evil ha dejado por fin las máquinas de escribir a un lado en favor de otro sistema para salvar partidas.

Otro detalle que no nos acaba de hacer gracia (y mucho menos a los fans del género) es la exclusión de los diálogos en japonés, dejando tan solo las voces en inglés, aunque los textos sigan estando en nuestro idioma (Y damos gracias a Dios por ello).

Por el contrario, una grata sorpresa ha sido la rejugabilidad que presenta una vez que acabemos el juego por primera vez. Consigue aumentar las horas de vida útil horas *Star Ocean: The Last Hope* más allá de las algo escasas 35 horas que dura.

Estamos ante un buen juego de rol pero que todavía dista mucho de ser el mesías que estamos esperando. Tiene un buen sistema de combate y un apartado técnico aceptable, que no sobresaliente. Por otro lado el argumento flojea por momentos y hay puntos oscuros en su jugabilidad en los que desearíamos retorcer el pescuezo lentamente a los miembros del equipo de Tri-Ace que participaron en el diseño inicial del juego.

Si eres de los que suspiran cada mañana por la espera de Final Fantasy XIII, estás ante la mejor opción de saciar tus ganas de rol. Si no es el caso al menos merece una oportunidad, puesto que es capaz de divertir una vez que se aceptan sus errores.



» Detalles

En la calle 20 MAR

Edita: Atari
Des: Asobo
Jugadores: 1
Online: 2-16 1-4
A tu manera: Personaliza casi todo

MÁS en xbox.com

¿Sabías que?
CAMBIO CLIMÁTICO
El calentamiento global está causado por la acumulación de CO_2 en las capas superiores de nuestra atmósfera, lo que provoca el llamado efecto invernadero.

Fuel

Acelerando a fondo hacia el cambio climático

OXM Xcast
AUTOR:


Puede que estemos ante el primer intento de concienciar a los jugadores de todo el mundo sobre los peligros del cambio climático. Es decir, estamos ante un juego de carreras que se desarrolla en un Estados Unidos vacío por culpa de las inclemencias meteorológicas producidas por nuestros excesos contaminantes. La paradoja es que los que se quedan echan carreras para ganar combustible...¡Más leña al fuego!

Por tanto, la primera seña de identidad de esta creación de los franceses de Asobo Studio es la climatología adversa y cambiante. Es espectacular ver cómo una carrera soleada se convierte en un infierno nevado con hasta huracanes haciendo acto de presencia. Y es sólo un ejemplo de la variedad que llega a presentar *Fuel*.

El otro detalle que lo diferencia brutalmente del resto de competidores en el género es que presenta un escenario amplísimo, completamente abierto. Por tanto, podremos tomar la ruta más segura, con su asfalto y demás medidas de seguridad, buscar algún atajo con consiguiente peligro de perder algo de tiempo, o tirar por la carretera del medio y ver que pasa.


Hasta en Fuel no te librarás de los atascos.

Y el hombre del tiempo dijo: "Soleado".

Los escenarios van desde bosques a desiertos, pasando por montañas nevadas o carreteras mojadas. La variedad es muy grande y la libertad que ofrece es abrumadora, hasta niveles que nadie había sido capaz de mostrar. Tiene cerca de 14.000 kilómetros cuadrados modelados metro a metro para que los vayamos descubriendo. Y claro, con un terreno tan vasto es normal que aparezca uno de los pequeños fallos que padece este juego de carreras salvajes: no todo el terreno cuenta con un detalle abrumador, por lo que hay partes en las que el aspecto gráfico decae con texturas en baja resolución y algo de popping en los detalles del trazado. Es el

EN UN PISPÁS

¿Qué es?
Lo más parecido al Paris Dakar, pero con peor clima.

Se parece a...
Motorstorm+ Burnout+ cambio climático

¿Para quién?
Aquellos que buscan un título de conducción distinto

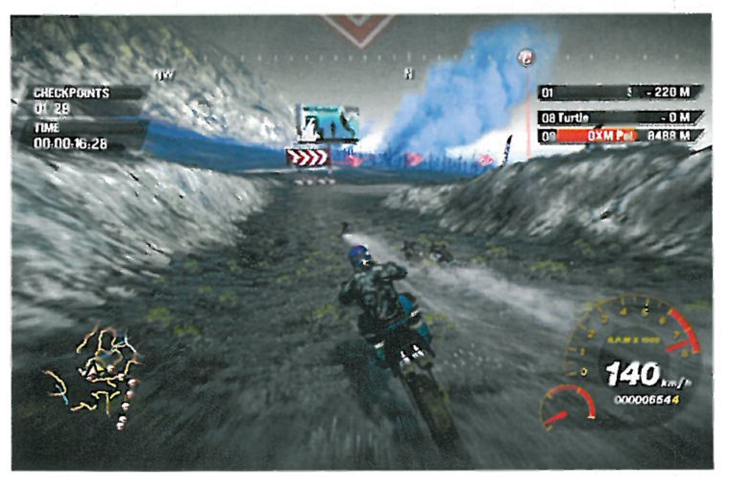
Tendrás 14.000 kilómetros cuadrados para acelerar a fondo

precio que hay que pagar por ofrecer al jugador una libertad sin precedentes. Aunque a decir verdad, ésta no sea tanta una vez que llegamos a alguno de los campamentos. En estas 'bases' se nos irán ofertando distintos retos y competis. Algunas de ellas simples carreras de punto a punto, otras serán vueltas a un circuito en medio de la naturaleza y, otras, verdaderos raids que ya querría para sí mismo el Paris-Dakar. De esos en los que nuestra única ayuda es el GPS y nuestro sentido de la orientación. Un pequeño fallo y podríamos acabar a varios kilómetros de la línea de meta. Así es *Fuel.*

Con las victorias se irán desbloqueando nuevas localizaciones, partes para ir mejorando nuestros vehículos e incluso prendas para personalizar al piloto. El problema es que la exploración del terreno es simplemente opcional, pudiendo ir de un campamento a otro sólo con soportar uno de sus interminables tiempos de carga.

Aún con esas, recorrer estos yermos parajes en cualquiera de los locos vehículos (desde motos hasta quads, buggies e incluso autobuses...) que se ofrecen sigue siendo una experiencia muy





divertida, que no perfecta. Ese 'piquito' que le falta para ser completamente satisfactorio reside en el sistema de control de cada máquina.

Para empezar, no estaría de más que cuando atravesamos una tierra llena de baches lo notáramos de alguna manera en el manejo, ya que contribuiría a tener una sensación de control mucho mayor sobre lo que estamos conduciendo. Por otra parte, nos limitamos a conducir, acelerar y frenar. Nada de piruetas (se realizan automáticamente) o algún otro artificio. No habría estado de más incluirlos.

Para acabar con el pequeño rosario de fallos en la jugabilidad hay que decir que el hecho de tener un terreno tan amplio a nuestra disposición para hacer el cabra ha repercutido en cierta manera en el pulido final del juego. No será raro quedarnos atascados en una subida demasiado empinada, que unos simples matojos nos ralenticen la marcha o que una pequeña piedra acabe siendo un obstáculo peor que la mayor de las rocas...

Lo mejor es que a pesar de todo esto, las horas pasan rápido mientras se juega a *Fuel* y los fallos se hacen menores, creando esa sensación de satisfacción insulsa que se manifiesta con una sonrisilla de felicidad.

Pero lo mejor viene a la hora de probar el modo multijugador para 16 personas simultáneamente, que consigue funcionar a las mil maravillas sin dejar de


El tuneo de vehículos llega al extremo.

No hay nada más extremo que esto.

Fuel es capaz de divertir e innovar

Se aleja de la perfección por pequeños detalles, pero sigue siendo muy bueno


Hay saltos, pero no podemos elegirlos.


Los tornados afectan al manejo.

EN CARRERA

Otro de los añadidos de Fuel es la posibilidad que nos brinda para crear nuestras propias carreras para el modo multijugador. Es tan simple como ir colocando puntos de control a través del extenso mapa de que se nos ofrece. El límite es de 150 kilómetros de trazado, pero dado que el terreno tiene 184 kilómetros de diagonal, hay mucho espacio para crear nuestras propias carreras. Si eres un fan de las competiciones de resistencia puedes probar a hacer una carrera de dos horas, sólo necesitas una panda de amigos con más paciencia que Jesucristo...
Nuestro reto preferido es una carrera de tan sólo dos puntos de control, alejados entre sí y sin la posibilidad de usar el GPS durante la carrera. Mientras lo probábamos OXM Gus no hacía más que repetir "Buscad la estrella polar, ella nos dirá por donde tenemos que ir". Por lo visto tiene complejo de Rey Mago.



ofrecer prácticamente la totalidad de posibilidades que tiene cuando jugamos en solitario. Por quejarnos, no habría estado mal un modo a pantalla partida para al menos dos jugadores de manera local, pero la variedad de retos de la parte online es más que suficiente para mantenernos enganchados durante largo tiempo a estas carreras masivas que por momentos se parecen casi más a una batalla campal.
En resumidas cuentas, estamos ante una de las propuestas más originales dentro del tan poblado género de carreras. Se trata de un juego con muy buenas maneras que falla a la hora de la verdad por un puñado de pequeños detalles. *Fuel* es capaz de divertir e innovar, pero dista de ser perfecto. Por esta razón nos quedamos con ganas de más. Con una buena base como ésta lo próximo de Asobo Studios será un juego que nos satisfaga completamente. Aunque para eso todavía queda tiempo. Esperemos que la espera vaya a merecer la pena.


XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ Libertad total
- ✓ Las inclemencias meteorológicas
- ✓ Un online muy sólido
- ✗ No es el juego más bonito
- ✗ Manejo mejorable

PUNTUACIÓN 8,2
Una carrera loca hacia ninguna parte

Detalles

En la calle
YA DISP.

Edita: Codemasters
Des: Blue Omega
Jugadores: 1-2
Co-op: Pantalla dividida
A tu manera: Poco

MÁS en xbox.com

Dammation

Nacido como un mod para Unreal Tournament 2004, deja claroscuros

La imagen del juego está muy elaborada.



AUTOR: OXM Julio

A veces, meter en un cocktail un montón de ingredientes no es señal de conseguir un producto exitoso. A veces sí. Esa eterna duda es la que debe asaltar a las editoras a la hora de preparar un proyecto.

El caso es que nosotros, una vez que hemos jugado a *Damnation*, seguimos con la misma duda. Y es que el título combina muchos elementos que a priori son interesantes: exploración vertical, durabilidad de cada nivel, un mundo post-apocalíptico... Pero no termina de completar el círculo que seguro tenían en la cabeza cuando comenzaron con esta aventura.

En general, podemos decir que Damnation es una aventura retrofuturista en el que tomamos el papel de Hamilton Rourke, líder de un grupo de rebeldes que tendrán que terminar con un ejército que les sobrepasa tanto en poderío tecnológico como en número.

Básicamente, a lo largo de los diferentes niveles, mezcla el género de shooters en tercera persona, plataformas y habilidad al estilo de *Tomb Raider* o *Uncharted*, pero con novedades de su cosecha y con algunas carencias a nivel jugable (la cámara te volverá loco por momentos, por ejemplo).

El apartado técnico, sin ir muy lejos en detalle o calidad de texturas, las cosas como son, sabe detallar con fluidez los movimientos de los personajes en un escenario bastante lineal por lo general.

Eso sí, destacan por su magnitud los entornos y en su alto grado de interactividad. De hecho, prácticamente será el medio

> Un título que podría haber sido una revolución

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Un shooter en tercera persona extraño	Un cóctel con un sabor raro, pero que si te gusta...	Amantes de los plataformas y del Cyberpunk.

La mejor baza de Damnation es su rollito 'plataformero'

fundamental para cumplir nuestros objetivos. Y es aquí precisamente donde *Damnation* demuestra su mayor virtud: niveles gigantescos que explorar, sobre todo en vertical. A nivel horizontal podremos hacernos con motos o vehículos extraños de todo tipo y pelaje.
Mientras nos mantenemos en el rollito 'plataformero' que posee damnation todo va ala mil maravillas. Pero cuando toca sacar a pasear el género de los shooters es cuando comienza a tener problemas. La IA de los enemigos es muy mejorable, ya que la mitad de las veces te dará tiempo a dispararles a la jeta a tus enemigos sin haberle siquiera presentado tus respetos.

Cooperación

Lo mejor de todo es que podremos compartir toda la historia con un compañero tanto mediante conexión online como a pantalla partida, cambiando completamente el enfoque a la hora de encarar estos escollos. Apuntar al lugar concreto, atacar desde varios frentes, utilizar los recursos a nuestro alrededor para la victoria... se crean posibilidades mucho más ricas en compañía de un amigo. Por último, le echamos un vistazo a su modalidad online, con un modo llamado "rey de la colina", bastante atractivo. Eso sí, los combates entre los diferentes jugadores no son para nada algo que vaya a pasar a la historia de los videojuegos.
En general, *Damnation* peca de querer mezclar en un solo producto varios géneros sin tener soluciones para alcanzar un buen nivel en todos ellos. Por eso cuando disfrutas de él pensando en la exploración y las plataformas, es muy interesante su propuesta. Pero cuando quieres disfrutar sacando el perfil *GoW* que hubiese molado llevara en su interior, pues te das de bruces con la realidad, que no es otra que la de un juego que podía haber sido una revolución y que se queda en un título más.



Un debe es, sin duda, la Inteligencia Artificial de los enemigos





¿QUIERES UNO?
REGALAMOS 5 DAMNATION
No te olvides de mandarnos un sms con el texto MP DAMNATION al 5549 y entrarás automáticamente en el sorteo de uno de los 5 Damnation que sorteamos este mes.



XBOX LIVE
Podrás jugar con hasta 8 amigos a través de Live, pero los combates multijugador son aburridos. Lo mejor, el modo en cooperación.





Detalles

En la calle YA DISP.

Edita: Koch Media
Des: Eidos Hungary
Jugadores: 1
Online: 2-8
A tu manera: Tu propio ejército

MÁS en xbox.com

Battlestations: Pacific

Un juego que será de todo menos Pacífico...


OXM Xcast
AUTOR:

Hay gente que prefiere la playa a la montaña. También hay personas que no cambiarían un día de monte por nada. Pero de igual modo hay gente que daría un brazo por estar en una playa al lado de la montaña.

Para esos zagales indecisos que lo quieren todo existe *Battlestations: Pacific*. Una simbiosis perfecta entre la estrategia más sesuda y un arcade de guerra, en el que podemos controlar barcos, aviones, submarinos... Y planificar el próximo paso de nuestro ejército en la Segunda Guerra Mundial. Se trata de la continuación de una de las sorpresas de 2007 e intenta seguir las directrices de aquella primera entrega. Añade una campaña para ponernos del lado de los japoneses y se mejora con un nuevo motor gráfico a la altura de las circunstancias. Ahora el mar parece agua y no una alfombra azulada, el número de unidades en pantalla llega a superar la centena y sólo hay que echar un vistazo al detalle de las islas o ver una de las misiones nocturnas para ver que de verdad han dado un salto cualitativo importante.

La mejora gráfica desde Midway es brutal.

Más allá de eso no encontraremos grandes novedades. Si acaso pequeños toques en su jugabilidad para justificar aún más si cabe la creación de esta secuela. Uno de estos detalles es un completo doblaje a nuestro idioma.

Por tanto algunos de los muchos de los errores de Midway hacen de nuevo acto de aparición. Por ejemplo el hecho de que las misiones en solitario den en ocasiones la impresión de ser completamente guiadas, sin dejar demasiado margen al jugador para desarrollar sus propias estrategias. O que la primera toma de contacto sea tan dura como darse de bruces con un muro de hormigón (aunque es más simple que la primera entrega). También adquiere un par de 'vicios' incómodos, como es que la pantalla tenga que ponerse en negro e interrumpir la acción cada vez que se alcanza un punto de control. ¿Xbox 360 no puede salvar partida mientras hace funcionar el título de Eidos Hungary? Aparte de esto, *Battlestations: Pacific* consigue su objetivo y divierte en solitario, pero sobre todo cuando nos

Desde aquí parece un juego de estragia normal.

EN UN PISPÁS

¿Qué es? Simulador de guerra que toca todos los palos.

Se parece a... Un cóctel con un sabor extraño, pero que si te gusta...

¿Para quién? Amantes de ambos géneros, estrategia y acción.





O son bombas o ese avión puede ir muy deprisa...



Hasta los submarinos se unen a la fiesta.

De noche todos los gatos son pardos.

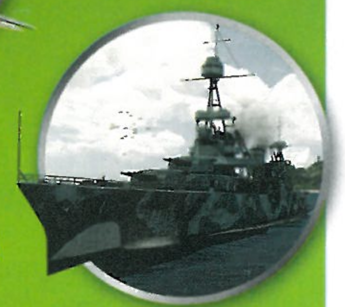


¡A SUS ÓRDENES MI COMANDANTE!

PUEDE QUE SEAS UN ESTRATEGA CONSUMADO, PERO TENDRÁS QUE MANCHARTE LAS MANOS EN BATALLA

AVIONES
Decenas de modelos diferentes, algunos nuevos. Cada uno tiene sus propias características de carga y armas montadas sobre el carenado de la máquina (ametralladoras, misiles...)

BARCOS
Los portaviones son el avispero del mar. Además están fuertemente armados con cargas de profundidad, cañones AA, ametralladoras... Lentos pero seguros en plena



SUBMARINOS
A bajas profundidades los submarinos son silenciosos y algo inútiles. En la superficie son un blanco fácil para el enemigo pero mucho más destructivos gracias a sus torpedos.

Una propuesta algo especial pero realizada a la perfección

aventuramos al completísimo modo multijugador a través de Xbox Live. Aquí las ataduras del modo historia desaparecen completamente, dejando que sea el jugador el que elija cuando y como quiere hacer las cosas. La variedad de modos de juego acompaña y hace que podamos experimentar todo tipo de combates, desde centrados en el combate entre flota hasta verdaderas obras maestras de la estrategia con partidas de más de dos horas.
Sigue siendo una propuesta un tanto arriesgada, de lo más 'especial' del catálogo de Xbox 360, pero si por un casual te gustán la acción bélica y la estrategia vas a disfrutar como nunca. Y si además tienes Xbox Live...



XBOX LIVE

Cinco modos de juego y muchas, muchas horas de diversión en verdaderas batallas campales a través de la red de juego de Microsoft.

XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ El nuevo apartado gráfico
- ✓ Dos campañas muy amplias
- ✓ Doblado al castellano
- ✗ Algunas misiones en solitario
- ✗ No demasiado accesible

PUNTUACIÓN
Un torpedo sobre la línea de flotación



Detalles

En la calle 29 MAY

Edita: Warner Bros
Des: Grin
Jugadores: 1-2
Online: No
A tu manera: Sólo manejas a John Connor

MÁS en xbox.com

¿Sabías que?

UNA NUEVA TRILOGÍA
El director de Salvation, McG, ha confirmado que el filme será el primero de una nueva trilogía. Las siguientes entregas también estarán protagonizadas por Christian Bale y escritas por Jonathan Nolan.

Terminator Salvation

AUTOR: OXM Lázaro



Siempre que llega a la redacción un título basado en un estreno cinematográfico, lo recibimos con cierto resquemor; y no es para menos. La única excepción en la presente generación que confirma la regla es *Wolverine*. Sí, incluso después de darle un voto de confianza a *Terminator Salvation*, el título de Activision sigue siendo la única excepción.

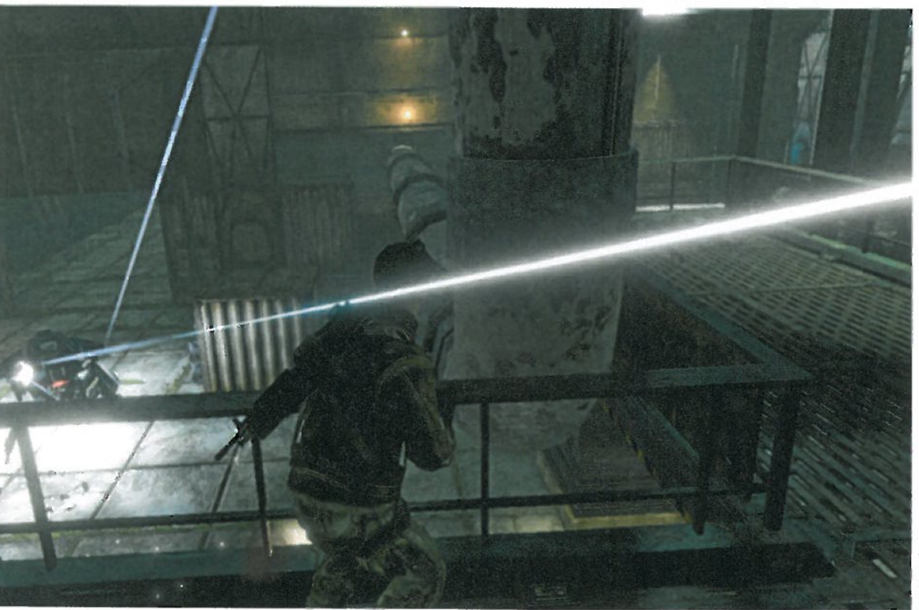
El argumento de *Terminator Salvation* se sitúa dos años antes de los acontecimientos de la película (es la única forma de no pillarse los dedos con el guión) y nos pondrá, como era de esperar, en la piel de un John Connor que no se parece a Christian Bale ni de lejos... aunque ésto también lo esperábamos. Grin se ha esforzado por crear un argumento apasionante acorde con el universo de la saga ***Terminator***, aunque pierde rápidamente su interés durante los primeros compases "jugables" de ***Salvation***. Como se puede observar en las pantallas, el título de Grin es un shoot'em-up en tercera persona en el que el uso inteligente de coberturas y del diferente armamento disponible juega un papel decisivo a la hora de avanzar.
Lo que acabamos de mencionar y la posibilidad de acabar con las máquinas de Skynet desde diferentes vehículos, en niveles que se van alternando con las fases "a pie", es todo lo positivo que aporta el título creado por Grin. El juego alterna, de forma totalmente artificial, escenas en las que tendremos que movernos por "pasillos" a lo largo de las ruinas de Los Angeles con enfrentamientos con tres tipos diferentes de enemigos (sí, sólo hay tres) y lo adereza con alguna escena en la que dispararemos a los enemigos desde diferentes vehículos (buggies, trenes, etc) que parecen conducidos por borrachos (apuntar es un auténtico suplicio). Durante los enfrentamientos, será esencial utilizar los entornos para encontrar el punto débil de los enemigos... Bueno, más bien del enemigo con forma de cangrejo, ya que los demás solo requieren una cantidad absurdamente grande de disparos para abatirlos. Puede que títulos como *Modern Warfare* nos hayan acostumbrado mal, demostrándonos que un único disparo puede acabar con una vida... siempre y cuando ésta pertenezca a un humano, claro. El único punto original de su desarrollo es el indicador de la posición de cobertura hacia la que podemos movernos,

Te aburrirás de disparar a los resistentes T-800.

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Un shooter basado en la nueva peli de Terminator.	Es, básicamente, un Gears of War... descafeinado.	Fanáticos de la saga Terminator. Exclusivamente.

Su sistema de coberturas y su modo cooperativo es lo único que se salva de la quema en Terminator Salvation



Tendrás que moverte hasta encontrar el punto débil a algunos de los enemigos.





El lanza-misiles es tu mejor aliado.

MODO COOPERATIVO

Para disfrutar al máximo la experiencia de Terminator Salvation, Grin ha incluido un modo cooperativo para dos jugadores. Para acabar con muchos de los robots de Skynet será esencial el uso de diferentes estrategias que cobran especial importancia en el modo para dos jugadores.
Es una lástima que Grin no haya tenido tiempo para incluir un modo cooperativo a través de Xbox Live... y ya que nos ponemos, para aumentar la duración del juego, que no llega a cinco míseras horas.





El título de Grin es exclusivo para fanáticos de la saga

una vez agazapados: un pequeño punto en la pantalla, que podremos mover con el stick analógico, nos indicará las diferentes posibilidades.

A lo largo de la aventura nos iremos encontrando con diferentes personajes de la película (el único que no tiene licencia es Bale) y, durante tu periplo por acabar con Skynet que, por cierto, no te llevará ni cinco horas (otras de las grandes lacras del juego), irás siempre acompañado por uno o más personajes que te ayudarán a acabar con las máquinas. Si lo deseas, incluso puedes compartir la experiencia con un amigo a través de un modo cooperativo (pantalla partida); olvídate de jugar a través de Internet. *Terminator Salvation* no tiene nada online: ni extras, ni objetos que encontrar... Esto, unido al hecho de que podrás terminar el juego en menos de cinco horas, denota que *Terminator Salvation* es un juego mediocre creado con la única intención de "hacer caja" gracias al lanzamiento cinematográfico protagonizado por Christian Bale. Si te gusta mucho Terminator, puede que el simple hecho de acabar con robots T-800 justifique su compra. Eso sí, esperemos que mejoren en el futuro.



Aunque incluye un modo cooperativo, sólo funciona a "pantalla partida"; no incluye ningún tipo de opciones online.



Detalles

Edita: Sega
Des: SUMO Digital
Jugadores: 1-4
Online: 1-4
A tu manera: Elige personaje y ya

En la calle
YA DISP.

MÁS en xbox.com

¿Sabías que?
SUMO DIGITAL
Entre los desarrolladores que trabajan para Sega, los chicos de Sumo Digital son los más expertos en el tenis. ¿No te suenan? ¡Son los creadores del Sega Superstar Tennis!

Virtua Tennis 2009

Comprueba que tu raqueta tiene la tensión perfecta

AUTOR: OXM Xcast



Todos los años se dan varios sucesos deportivos que quedan reflejados en el mundo de los videojuegos a través de títulos de fútbol, de baloncesto, de F1, etc. Pero este año el deporte de moda es el tenis, gracias en parte a la tremenda colección de éxitos cosechados por nuestro deportista nº1 del momento, Don Rafa Nadal.

¿Está Rafa presente en *Virtua Tennis 2009*? Por supuesto, y también está Federer, Djokovic y 20 tenistas más tanto actuales como clásicos. Sumo Digital sigue demostrando una gran habilidad a la hora de combinar velocidad arcade y precisión en lo que a jugabilidad se refiere. En *Virtua Tennis 2009* se han pulido errores presentes en la pasada edición. El más conflictivo era esa estúpida manía de caerse al suelo para alcanzar las bolas más ajustadas, algo que te dejaba completamente vendido y que además, resultaba ser una acción que no siempre se correspondía con tus intenciones.

Pues bien, este desafortunado error jugable ha sido sabiamente subsanado cambiando las caídas por derrapes representados mediante una animación de bastante calidad. Los partidos son ahora más fluidos y precisos, manteniendo siempre la característica típica de la saga de "es fácil jugar pero difícil dominarlo a la perfección."

Aire Fresco

El "Modo Campeonato" nos invita a editar un tenista que utilizamos posteriormente para jugar partidos, entrenar y jugar a los minijuegos. Al principio nuestro tenista será más malo que Michael Jackson jugando al futbolín, pero no te preocupes, ya que sólo te enfrentas a tenistas de tu

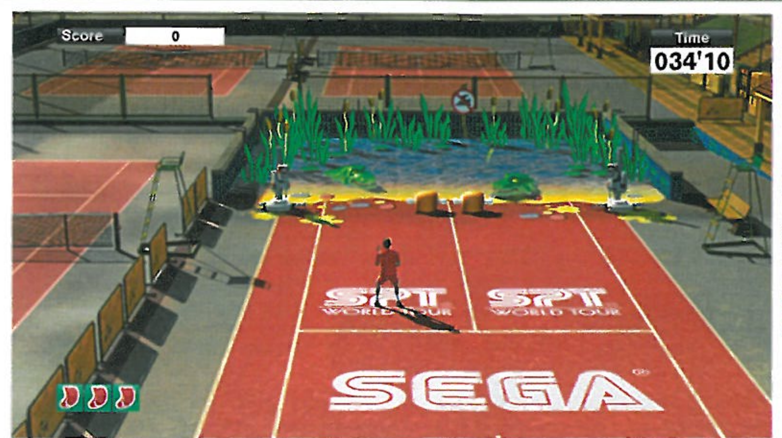


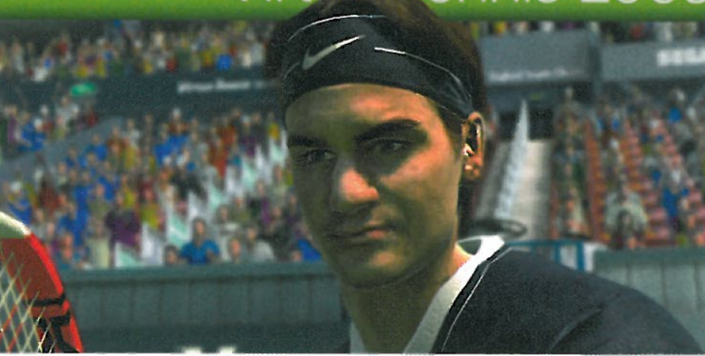
EN UN PISPÁS

¿Qué es? Un juego de tenis arcade inmediato y muy divertido.

Se parece a... Virtua Tennis, pero mucho más arcade y colorido.

¿Para quién? Amantes del tenis que huyan de los simuladores.









nivel y además las características de nuestro "crack" mejoran cada vez que finalizamos un partido o un entrenamiento.

¿Y qué hay de los minijuegos? Pues este quizás sea uno de los puntos fuertes del juego y también una pequeña decepción, ya que de los 12 minijuegos incluídos en *Virtua Tennis 2009* tan sólo 5 serán completamente nuevos. Lo cierto es que nos hubiese gustado que estos números se invirtiesen aunque esto no resta la calidad de los mismos. Son minijuegos rápidos, técnicos y efectivos para hacernos al control y al campo. Así aprenderemos a devolver bolas con efecto, a movernos rápido por la pista o a mandar la bola justo donde queremos. Nos ha gustado especialmente "Hundir la Flota" una versión friki y deportiva del clásico juego de mesa. Por otro lado, en los torneos ganaremos copas con las que aumentar nuestro palmarés y dinero que podemos gastar en la tienda Virtua Tennis comprando camisetas, raquetas, etc. Hay hasta 800 artículos distintos y algunos como por ejemplo la bebida revitalizante es completamente necesario para alcanzar el éxito deportivo: de vez en cuando nuestro tenista necesitará descansar, por lo que se perderá partidos y competiciones, y la bebida energética evita que tengamos que hacerlo.



Ojo de halcón

Llega el momento de hablar del aspecto gráfico de *Virtua Tennis 2009* y sólo cabe decir que es sensacional pero ¿Cuál es el problema? Los gráficos se parecen demasiado a los de la anterior edición aunque cuenta con animaciones nuevas y una mejor recreación de los estadios. Es posible reconocer a cada jugador no sólo por sus rasgos sino también por sus movimientos.

En definitiva, *Virtua Tennis 2009* se mantiene como uno de los mejores juegos deportivos del mercado, evoluciona y ofrece novedades, aunque quizás no tantas como nos gustaría. Gente de Sumo Digital, si estáis leyendo esta review: ¿Qué tal si metéis más minijuegos, variedad de golpes, un modo de tenis callejero o la posibilidad de solicitar la vista de halcón en las jugadas conflictivas? Lo haría más genial de lo que ya es y mira que es difícil.



XBOX LIVE

Aunque tengamos una campaña avanzada, podremos pedir ayuda y que un jugador se incorpore para jugar en cooperativo.



Detalles

En la calle 29 MAY

Edita: Koch Media
Des: Milestone
Jugadores: 1-4
Online: 2-8
A tu manera: Elige piloto y acelera

MÁS en xbox.com

SBK 09

Motos de calle en tu Xbox 360



El Campeonato del Mundo de Superbikes tiene videojuego oficial desde hace ya unos años. La edición del año pasado ya nos dejó un buen sabor de boca, pero los desarrolladores de Milestone han echado el resto con la versión de la presente temporada.

"No sólo de Moto GP vive el motero". El Campeonato del Mundo de Superbikes, aunque mucho menos popular en nuestro país que las carreras de Moto GP, también tienen su tirón, sobre todo por el elemento diferenciador que le caracteriza: todas las motos de estas pruebas son de reciente o están en proceso de producción comercial. Es decir, que son motos de calle que cualquier persona puede comprar y conducir. El cameponato ha ido ganando enteros y popularidad y este año, por ejemplo, ha recibido a una nueva escudería: BMW.

Además, en la parrilla de este campeonato tenemos a seis pilotos españoles dándolo todo: Carlos y David Checa, Rubén Xaus, Fonsi Nieto, Gregorio Lavilla y David Salom.

Del box a la pista

La entrega de este año de SBK vuelve a dejarnos vivir, hasta los mínimos detalles, cada una de las pruebas oficiales del Campeonato del Mundo de Superbikes de la presente temporada. Los equipos, los pilotos, las motos, los patrocinadores y los trazados, recreados hasta el más mínimo detalle.

El juego permite disputar carreras sueltas, enfrentarnos a un fin de semana en un gran premio o vivir la temporada entera. En cada carrera, por supuesto, tendremos que ajustar la moto y memorizar el trazado para mejorar nuestros tiempos en cada sesión: las sesiones de entrenamientos libres, las dos sesiones de calificación, la lucha por la superpole y, por fin, las dos carreras de las que se compone cada gran premio.

> El aspecto gráfico ha ganado enteros

Pero este año hay un salto cualitativo muy evidente: el apartado gráfico del juego ha ganado enteros de manera exponencial. El motor gráfico del que hace gala el juego es capaz de mostrar un detalle increíble (hasta podremos ver los arañazos y la suciedad que se acumula en los monos de los pilotos o en los carenados de las motos). El acabado gráfico ha mejorado hasta para ilustrar los menús del juego y toda su interfaz, mejorando la 'sosa' presentación que el juego presentaba el año pasado. Ahora, desde los propios menús iniciales del título (cuando nos toca elegir equipo,

EN UN PISPÁS

¿Qué es? Un completo simulador de motos.

Se parece a... La entrega del año pasado, Moto GP 09...

¿Para quién? Para moteros y fans de las Superbikes.





¿Sabías que?

EN PLENA TEMPORADA

Estamos ahora mismo a mitad del campeonato de Superbikes de este año. Las Ducati dominan, como casi siempre, con el japonés Noriyuki Haga líder destacado. Carlos Checa es décimo.

A nivel gráfico, SBK 09 ha mejorado muchísimo.

piloto y trazado) nos sentimos dentro de un circuito un día de carreras, con el paddock atestado de gente...

Apretando tuercas

La edición de este año ha mantenido, afortunadamente, todas las opciones de personalización en el box que pudimos probar el pasado año. Así, si nos apetece, podemos modificar de manera manual todos los reglajes de la moto (neumáticos, suspensión, motor...) Si hacemos esto durante los entrenamientos, hasta podremos consultar la telemetría y comparar tiempos para asegurarnos de cual será el reglaje ganador.

Una vez realizado el trabajo de ingeniero, salir a la pista es de lo más gratificante, enfrentándonos a todo tipo de climatología (las carreras con lluvia son impagables). Además, la retransmisión de las carreras parece, completamente, una retransmisión televisiva. Hay diferentes modos de dificultad para que puedas adaptarte al juego seas el tipo de jugador que seas y, además de los modos de carreras rápidas, grandes premios o temporadas completas, el juego incluye un modo desafíos donde los jugadores más expertos disfrutarán desbloqueando retos: conseguir tempos concretos en determinados circuitos, realizar carreras en sentido contrario, etc.

Este año, por fin, los chicos de Milestone han añadido el deseado modo online. A través de Xbox Live podrás medirte a otros siete pilotos de cualquier parte del mundo en tres modalidades diferentes: carreras rápidas, torneos completos personalizables y torneos por equipos y descarga de tiempos de Xbox Live.

Pon a punto tu moto y consigue la 'Superpole'

ENTRA EN EL BOX
Puedes consultar con los ingenieros los ajustes más adecuados para cada circuito.



Por fin, SBK cuenta con partidas multijugador online, con tres modos de juego diferente y hasta ocho pilotos simultáneos.



Detalles

En la calle 20 MAY

Edita: Koch Media
Des: Capcom / Grin
Jugadores: 1
Online: 1-10
A tu manera: Solo en el modo on-line.

MÁS en xbox.com

Si te paras un solo segundo eres fiambre.

Esas botas evitarán que te hagas daño al caer.

¿Sabías que?
BEN JUDD
El productor de Bionic Commando comenzó en Capcom haciendo tareas de traducción y doblaje. Entre sus trabajos destaca el doblaje de títulos como Onimusha 3, God Hand y RE: Outbreak.

Bionic Commando



Un héroe clásico a medio camino entre Spider-Man y Rambo



AUTOR: OXM Lázaro

De entre todos los títulos clásicos de Capcom, difícilmente nos hubiéramos fijado en *Bionic Commando* a la hora de imaginar un remake; por suerte, Ben Judd (productor y antiguo traductor y doblador de la compañía) ha confiado en las posibilidades de la franquicia para la actual generación y los resultados no pueden ser más sorprendentes.

Tras un remake bidimensional del clásico para Xbox Live, los suecos de Grin se atrevieron con la evolución a las tres dimensiones de *Bionic Commando* y, aunque damos fe de que ha costado llegar al resultado deseado (el juego se ha retrasado varias veces y varias betas de muy diferente calidad han pasado por nuestras manos), finalmente podemos decir que la corazonada de Judd no era infundada y que la franquicia de Capcom tiene un tremendo potencial para las 3D.

Inicialmente, *Bionic Commando* es un shoot'em-up en tercera persona, similar en muchas características a títulos como *Gears of War*: ataques cuerpo a cuerpo, diferentes tipos de armamento... Pero al igual que en la recreativa de 1987, el detalle que hace único a *Bionic Commando* es el brazo biónico del protagonista y sus posibilidades. El planteamiento de cada uno de los niveles, de gran extensión horizontal y vertical, obligará al jugador a hacer buen uso de las posibilidades que el brazo le brinda, todo esto tras un extenso tutorial que nos enseñará hasta el último de los secretos del apéndice biónico de Nathan Spencer, que así se llama el protagonista, al que, dicho sea de paso, le ha prestado la voz Mike Patton, vocalista de Faith no More.

En una generación marcada por el género al que pertenece *Bionic Commando*, el hecho de tener que aprender algo nuevo, de dedicar un tiempo considerable (teniendo en cuenta el género) a lo largo de una ajustada curva de aprendizaje es un detalle a tener en cuenta. Y es que el brazo de Nathan es biónico, pero no tiene voluntad propia; con él podrás agarrarte a salientes lejanos y subirte a ellos, golpear enemigos o agarrarlos a distancia, coger y lanzar objetos de gran tamaño y, lo que es más importante, colgarte y balancearte de casi cualquier material para moverte por los escenarios como Spider-Man. Para hacerlo, tendrás que

EN UN PISPÁS

¿Qué es? Remake del clásico de Capcom creado en 1987 (Arcade).

Se parece a... Es una especie de mezcla entre GOW y Spider-Man.

¿Para quién? Aficionados a los shooter en busca de algo nuevo.





Spencer es el "prota", pero Super Joe también aparece.

El uso del brazo dará rienda suelta a tu imaginación.

Tendrás que averiguar como acabar con los jefes.

Elige: disparo, puñetazo o golpe con brazo biónico.

ZURDO DE ORO

En el *Bionic Commando* original, el brazo servía para poco más que para agarrarte a plataformas y subir por ellas. En el título creado por Grin, podrás usar el brazo para coger y lanzar grandes objetos contra tus enemigos, para agarrar a los oponentes a distancia y recoger después el brazo para propinar una patada mortal y, lo más importante, para moverte por el escenario balanceándote, calculando velocidad, inercia, distancias, etc.

apuntar con precisión a tu objetivo y calcular distancias, inercia, etc. Al principio puede resultar algo desesperante, pero la experiencia con el brazo te dará una libertad de la que carecen otros títulos del género.

Uno de los puntos negativos del título de Grin es que, a pesar de mostrar un entorno gráfico detalladísimo, de gran extensión, las zonas por las que podremos movernos están perfectamente acotadas con límites físicos o radiación que acabará con nuestra vida en unos segundos. Por suerte, el "pasillo" por el que nos moveremos es lo suficientemente espectacular y efectista como para hacernos olvidar su linealidad.

Junto a un modo historia repleto de extras, jefes, armas y elementos de los que colgarse, Grin ha incluído un divertido modo multijugador para un máximo de diez personas en el que la experiencia con el brazo marcará las diferencias.

Si crees que el género está plagado de títulos prácticamente idénticos, dale una oportunidad a *Bionic Commando*; el uso del brazo biónico te obligará a aprender algo nuevo en un shoot'em-up al mismo tiempo que hace único el desarrollo del juego creado por Capcom y Grin.

XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ La mecánica de uso del brazo
- ✓ Los escenarios son espectaculares
- ✓ El ritmo de juego es muy variado
- ✓ Su modo multijugador
- ✗ El brazo es complejo al principio

PUNTUACIÓN

La mejor forma de resucitar un clásico

8,8

Detalles

En la calle
YA DISP.

Edita: Koch Media
Des: Replay Studios
Jugadores: 1
Online: No tiene
A tu manera: Nada es personalizable

MÁS en xbox.com

Velvet Assassin

Cuando el espionaje es cosa de mujeres 'metidas' de morfina...

OXM Xcast
AUTOR:



En la segunda guerra mundial no sólo hubo valerosos soldados luchando por nuestra libertad e ideales. Por lo visto las mujeres también jugaron un papel importante en unos tiempos en los que no era común verlas con uniforme militar. Al menos eso se extrae de la historia real en la que se basa este *Velvet Assassin*. En ella, Violette Szabo fue una espía de los aliados que acabó capturada, torturada y ejecutada durante la segunda guerra mundial. En este título que nos ocupa seremos Violette Summer, una agente secreta que yace en una cama de hospital mientras recuerda sus misiones pasadas. De este modo, viviremos las 12 misiones que ha realizado la joven, durante las cuales se irá desentrañando la historia que la ha llevado a estar bajo tratamiento de morfina, más cerca del abismo que del mundo de los vivos. Para sobrevivir a todas ellas tendremos que demostrar unas habilidades excepcionales para el sigilo, con el objetivo de infiltrarnos en zonas enemigas sin alertar a los guardias. La oscuridad será por tanto nuestro mejor aliado. Mientras el sigilo funciona es cuando *Velvet Assassin* muestra su verdadero potencial. Cuando no, es un verdadero infierno en la tierra. Para empezar a veces falla el sistema de detección de sombras

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Un juego de sigilo en plena segunda guerra mundial.	Un cruce entre Call of Duty y Splinter Cell de baja estofa.	Quien tenga mono de ser Solid Snake o Sam Fisher.

Está basado en la historia real de una espía llamada Violette Szabo



HISTORIA REAL

Violette Szabo nació el París, y a la edad de 19 años se casó con un oficial húngaro llamado Ettiene Szabo. Tuvieron un hijo que jamás llegó a ver a su padre, puesto que este murió en la batalla de El Alamein. Fue esta pérdida la que impulsó a la joven a alistarse en el ejército para más tarde unirse al grupo de operaciones especiales británico. Realizó una misión con éxito. En su segundo encargo acabo siendo capturada por fuerzas alemanas que la interrogaron sometiéndola a diversas torturas para más tarde ejecutarla. Murió a la edad de 23 años como una heroína.



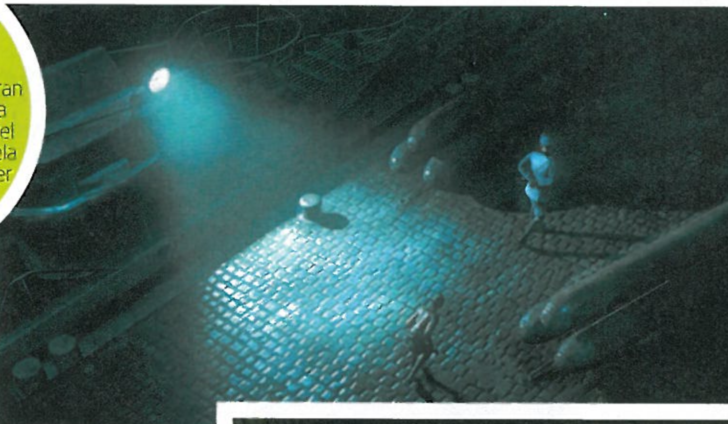


Si tan sólo sirviera de algo tener pistola...

¿Sabías que?

NOVELA GRÁFICA

Para premiar a los que reservaran *Velvet Assassin* en la cadena americana Gamestop antes del lanzamiento se creó una novela gráfica digital a cargo de Peter Chung, famoso por Aeon Flux y Animatrix.



Los focos serán el peor de tus enemigos.

dejándonos vendidos y 'con las bragas en la mano'. Luego está el sistema de puntería con armas, que vive entre los adjetivos horrendo y desastroso. Tanto que da sentido a la expresión "no le darías a un tiburón ni aunque te estuviera mordiendo la entrepierna". Y que hace que los tiroteos suelan finalizar con la buena de Violette criando malvas. Quizá para solventar este hecho Replay Studios ha tenido la 'feliz' idea de permitir que el jugador dé un chute de morfina a la espía, para entrar en una especie de tiempo bala con Violette corriendo en paños menores. ¿Os suena tan ridículo como a nosotros?

Pero el detalle que menos nos ha gustado es la extrema linealidad de todos y cada uno de los niveles. Sólo hay un único camino para acabar el nivel y la variedad de opciones para solventar las distintas situaciones es practicamente nula. No habría estado mal algo de exploración o algo de flexibilidad a la hora de cumplir los distintos objetivos que se nos proponen. Así, muchos de los niveles se acaban superando por el viejo método del ensayo-error. Y eso no es divertido.

Estos hechos acaban tirando por tierra el buen trabajo artístico y sonoro realizado, para convertir a ***Velvet Assassin*** en un juego más del montón (y no precisamente uno de los de la parte superior...)

Aún con todo esto, los aficionados al sigilo que sigan esperando con ansia algo nuevo que llevarse a los dedos, puede que saquen algo de jugo a un juego que cuando funciona consigue ser divertido. Desafortunadamente el resto de humanos con Xbox 360 debemos pensárnoslo dos veces antes de sumergirnos en la particular versión de la segunda guerra mundial que nos proponen los alemanes de Replay Studios.



Sus errores jugables tiran por tierra el buen trabajo artístico

XBOX LIVE

Por desgracia no cuenta con ningún modo de juego a través de Xbox Live. Ni siquiera tiene opciones para descarga de contenidos.



Los enemigos deben ser todos familiares entre sí. Eso, o los alemanes inventaron la clonación.





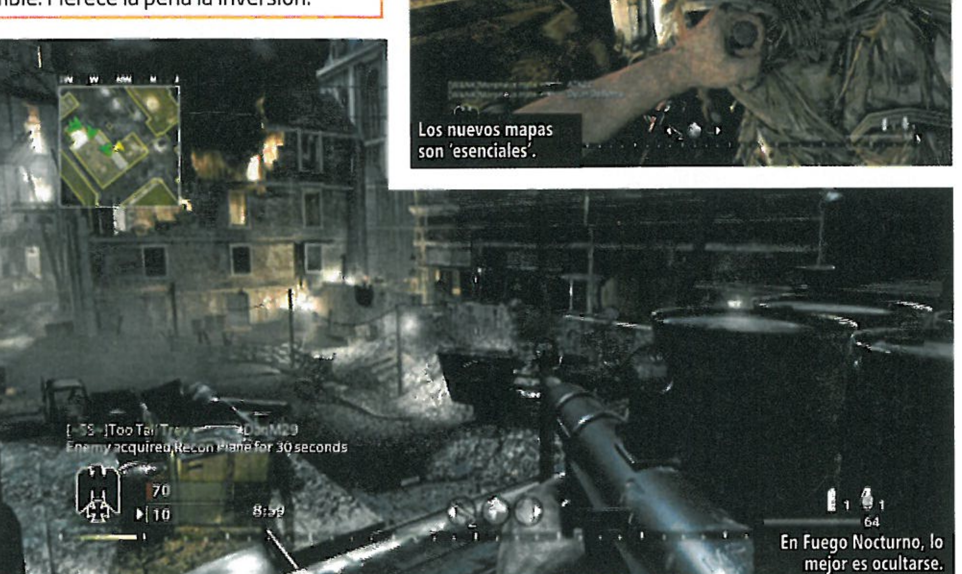
SACA TODO EL JUGO A TUS JUEGOS FAVORITOS DE XBOX 360

Sobrevive a los nazis zombies

Enfréntate a los temibles 'no muertos' y a tres nuevos mapas en el nuevo War Map Pack.

Por el precio de dos jarras de cerveza y un paquete de patatas fritas, Map Pack 1 te ofrece tres nuevos mapas y otra aproximación a la fórmula del nazi zombie. Merece la pena la inversión.

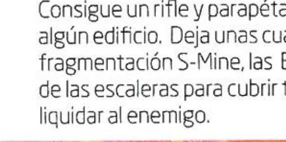
Los nuevos mapas son 'esenciales'.



En Fuego Nocturno, lo mejor es ocultarse.

Fuego nocturno

Las partidas medianas o grandes están a la orden del día en el mapa Fuego Nocturno. Puede ser pequeño, pero cuenta con múltiples pisos en sus edificios, callejones, cuartos y patios que lo convierten en mucho más grande y enrevesado. Ojo, si te mueves a pecho descubierto, te dispararán. Si deseas durar más que tus compañeros de equipo, intenta jugar seguro. Consigue un rifle y parapétate entre las ruinas de algún edificio. Deja unas cuantas minas de fragmentación S-Mine, las Bouncing Betties, cerca de las escaleras para cubrir tu espalda y empieza a liquidar al enemigo.



Zombies y encima nazis... Si es que se merecen todo lo malo que les pase. No reserves ni una bala. ¡Fuego a discreción! »

La estación

El nombre de este simple y casi simétrico mapa no engaña. Se sitúa en una estación de tren subterránea que esconde acción casi a cada paso, con vagones de tren destruidos y pasadizos ocultos. Elige cualquier clase de soldado y recoge cualquier arma de largo alcance que haya en el suelo.

La naturaleza simétrica de la estación la hace perfecta para las partidas de capturar la bandera. Pelea junto a tus compañeros y usa los corredores y túneles, flanqueando la estación principal para obtener los mejores resultados. Si intentas avanzar por el centro a lo Rambo no irás muy lejos.



Esperando una lluvia de granadas de la planta superior.

Dado que la estación tiene una disposición desordenada, puede ser difícil abatir a los enemigos, especialmente si liberan a los sabuesos. Si te encuentras en esa situación, vuelve a una esquina y podrás acertar fácilmente a los canes en sus cabezotas.

COMPRUEBA TU PERICIA ONLINE

Graba el código de tus estadísticas y podrás ver pronto las zonas calientes donde cazas enemigos una y otra vez, así como otras estadísticas personalizadas. Ve al menú multijugador de Xbox Live y elige Barracones. Presiona 'web stats' y escribe tu código.

Los zombies son mucho más ágiles

De rodillas

Este mapa, en la isla de Peleliu, es nuestro favorito, perfecto para grandes batallas por equipos así como partidas de objetivos concretos. Es una delicia gráfica. Tendrás que moverte por la jungla, los arroyos, los búnkers japoneses, chozas y trincheras, así que planea tus movimientos antes de lanzarte a lo loco.

El mapa De Rodillas se ubica en un pueblo japonés convertido en centro de operaciones. Muchos de sus tejados se pueden escalar, dándote una posición de ventaja. Te sugerimos de nuevo las Bouncing Betties para cubrirte el culo.

Dado que la jungla rodea al pueblo, el mapa es perfecto para francotiradores. Caza a tus presas cerca del río porque normalmente se utiliza como vía de comunicación entre las áreas de regeneración. Agáchate y escóndete.



Este mapa vale su peso en oro.



Los zombies han vuelto, y son muchos.

Verrückt (nivel Zombie)

Nos encantan los zombis. Y esta descarnada versión de 'Nacht der Untoten', desbloqueado tras acabar el modo individual, llevará al límite a todo tu equipo.

Verrückt tiene lugar en un asilo abandonado del que crecen los zombis como cebollas. Pero no sólo de explotar cabezas de no muertos están hechos los niveles, éste propone además un objetivo a cuatro jugadores que tendrán que trabajar en equipo. El juego nos coloca en dos parejas se paradas en el mapa que tienen que alcanzar y encender un generador. No completarás el nivel al pulsar el botón de 'on', lo que hace es activar varios objetos.

Una vez que enciendas el generador se activarán cuatro hermosísimas máquinas de vending con sorpresa. Enciende también los zappers. Los cuatro extras que consigues en las máquinas son Dobla la Llave, Gigante, Juego de Manos y Reanimación Rápida.

El objetivo primario es mantenerse en el área de regeneración y lograr unos 3.000 puntos antes de moverte a las escaleras que conducen al generador.



En tu disco

Tras un mes a toda velocidad, otro lleno de acción para todos los gustos.





AUTOR: Julio del Olmo

Un mes más llega de la mano de nuestra revista el DVD de demos, una experiencia para todos los gustos. Este mes será difícil que no encuentres una demo que te convenza.
Para los que les gusten los juegos de guerra no podrán encontrar un juego más apropiado que Call of Duty. Con 1942: Joint Strike también la vivirás desde el aire. Si lo tuyo son las adaptaciones de películas y te gustan las de Vin Diesel este mes te lo dedicamos. Podrás disfrutar de The Wheelman y Las Crónicas de Riddick, para demostrar quien es el más duro de la gran pantalla. Si el carnet por puntos te frustra y necesitas velocidad te recomendamos Race Pro, pero usa el freno.
Lo dicho, emociones para todos los gustos. No me digáis que no pensamos en todo el mundo. Disfrutar con nuestro DVD y hasta el mes que viene.



2 Crónicas de Riddick

¿Qué es?
Richard B. Riddick se enfrenta a una aventura a vida o muerte en *Las Crónicas de Riddick*. Esta adaptación de la película de Vin Diesel es un shooter en que se mezclan el juego actual con su predecesor, Escape from Butcher Bay, que ya tuvo un gran éxito entre los jugones de Xbox.
El sigilo, uno de los puntos fuertes de Vin Diesel, será crucial para el devenir del personaje en el juego si quiere escapar de una pieza.

Controles
Moverse Vista Visión Nocturna Saltar Recargar Sigilo Arrastrarse Protegerse/Apuntar Atacar Asomarse Opciones

1 Call of Duty

¿Qué es?
El juego de guerra por excelencia. Ambientado en el Pacífico durante la Segunda Guerra Mundial, te enfrentarás con todo tu escuadrón a un montón de enemigos que no dudarán ni un segundo en disparar si no lo haces tu primero. Ha sido, sin duda, el mejor juego de Treyarch hasta la fecha y por eso te recomendamos que los disfrutes. Un shooter de primera calidad, al que se le ha añadido un modo cooperativo que enriquece mucho el juego.
La quinta entrega de una saga que merece la pena tener en la estantería.

Controles
Avance Giro Salto Agacharse Recargar Selección de arma Bomba de humo Disparar Bomba Granada



TRUCO
No pierdas de vis[ta] las granadas de ma[no] si no quieres recib[ir] sorpresas desagradables.



IMÁGENES

Te regalamos Cuatro imágenes de jugador exclusivas de *Left 4 Dead*






Destripa cada vídeo y artículo incluido en el DVD de este mes y, de regalo, unas imágenes de jugador



3 Race Pro

¿Qué es?
Un juego de coches adictivo. Sin embargo, no te lleves a engaño porque no es fácil. Conduce a todo gas pero cuidado con atajar o te descalificarán.

Controles
Dirección Vista libre Dirección Mirar atrás Subir marcha Bajar marcha Lista de jugadores Freno/Marcha atrás Acelerar Cambiar cámara Panel de información



4 Crazy Mouse

¿Qué es?
Un arcade sencillo y divertido, muy válido para pasar un buen rato sin darle mucho al coco. Cuenta con 30 niveles de juego que te aseguran horas de diversión.

Controles
Moverse Acelerar No se usa Usar objeto No se usa ID de jugador No se usa No se usa No se usa



5 1942: Joint Strike

¿Qué es?
Todo un clásico del mundo de los videojuegos adaptado a los tiempos modernos y mejorado con un interesante modo multijugador. Pilota aviones de guerra y acaba con todos tus enemigos.

Controles
Pilotar No se usa No se usa Disparar Misil Misil Bomba No se usa No se usa No se usa No se usa



6 UNO Rush

¿Qué es?
Uno de los juegos de cartas más entretenidos que se recuerdan llega a Xbox. Este multijugador te asegura muchos ratos de diversión. No te desconcentres y di: ¡UNO!

Controles
Resalta o mueve la carta No se usa Resalta o mueve la carta Seleccionar carta o color No se usa Decir UNO Desafiar

Contenidos

Demos

Juega con estas demos, sin esperas ni descargas...

Call of Duty
Race Pro
Crónicas de Riddick
Crazy Mouse
1942: Joint Strike
UNO Rush
Interpol
Mr. Driller Online
Wheelman

HD Trailers

Trailers y entrevistas ofrecidas por nuestros hermanos ingleses

Batman: Arkham Asylum
Split Second
Alpha Protocol
Dark Void
Fight Night Round 4
Call of Duty: World at War
Red Faction: Guerrilla
Velvet Assassin

Previews

Operation Flashpoint 2: Dragon Rising
Call of Juarez: Bound in Blood
Just Cause 2
Fight Night Round 4
Prototype
Dante's Inferno
Red Dead Redemption
Battlefield 1943: Pacific
Section 8
Splatterhouse

Reviews

Lee lo que hemos dicho y escrito sobre los títulos más punteros.

Resident Evil 5
50 Cent: Blood on the Sand
Tom Clancy's HAWX
Stormrise
Shellshock 2: Blood Trails
Afro Samurai
Onechanbara: Bikini Samurai Squad
Sega Mega Drive Ultimate Collection
Y muchos mas...







7 Interpol

¿Qué es?
Reúne pistas, investiga en escenas de crímenes y sobre todo, atrapa al doctor Caos. Deberás ir desbloqueando partes del juego a través de minijuegos. Caos no puede escapar, así que prepárate para resolver complicados enigmas. Ármate de paciencia y mantén la cabeza fría.

Controles
Mover cursor No se usa Mover el cursor Seleccionar Mapa Zoom Pista Zoom Seleccionar

8 Mr. Driller Online

¿Qué es?
Juego sencillo pero no por ello menos atractivo. Controla a Mr. Driller para ir rompiendo bloques en lo que parece una versión moderna de Tetris. No olvides conseguir oxígeno para que no te afecten los cambios de presión. Atento para que no te caigan los bloques en la cabeza.

Controles
Moverse No se usa Moverse Excavar Movimiento especial Usar objeto Rescate

TRUCO
Las embestidas con el coche te ayudarán a escapar de tus perseguidores mejor que algunas armas

9 The Wheelman

¿Qué es?
Vin Diesel llega a Barcelona para infiltrarse en una banda mafiosa. Controlando al personaje tanto en coche como a pie, tendrás que enfrentarte a un buen número de enemigos. Una adaptación interesante de la película y de los escenarios de la Ciudad Condal.

Controles
Conducir/Mover Embestida/Cámara Radio/Cambio de arma Turbo/Correr Robo aéreo/Agacharse Freno de mano/Recoger arma Entrar y salir coche Freno/Apuntar Acelerar/Disparar Disparar/Puntería precisa Mostrar objetivo/Recargar arma

Xcast raja...

ME VOY AL E3

Mientras tienes esta revista en tus manos parto hacia tierras yanquis, concretamente al 'coto de caza privado' del amigo Schwarzenegger, Los Angeles. Mi misión es cubrir la feria de videojuegos más importante sobre la faz de la tierra, el E3. ¿Vaya suerte, no? Eso pensaba yo, en un principio, pero la cosa es bastante más estresante de lo que esperaba. Tanto, que estoy rogando a Dios que durante mi estancia los días tengan 36 horas. El caso es que todo empieza con conferencias previas, donde las compañías de videojuegos presentan sus novedades. Suena bien, pero tiene un problema: demasiadas compañías y poco tiempo. Las conferencias empiezan a solaparse de tal manera que sería necesario un teletransporte para llegar a tiempo a algunas de ellas. Por suerte, esto es sólo hasta que el dos de junio empiece la feria. Más allá de tranquilizarse el asunto, allí las cosas se pondrán peor. Cientos de juegos y decenas de compañías luchando por la atención de los periodistas que allí se personan. Montones de citas en los stands de las compañías para ver a puerta cerrada los bombazos del año. Una vez más, el problema es que es materialmente imposible verlo todo para luego daros la mejor información sobre la feria. ¿La solución? El mes que viene la podréis ver, en el extenso reportaje que vamos a preparar. Os aseguro que habrá muchas chicas ligeras de ropa, novedades y algún bombazo inesperado del que ya he oído algún rumor suelto por ahí...



En el próximo número...

¡Sorpresa! Todos los juegos, ¡aquí!

¡No te pierdas el reportaje más espectacular!

Y además... PDC World Championship Darts, Banjo-Tooie, Peggle, Flock!, Hasbro Family Game Night y Crystal Defenders

¡10 Demos!

Halo Wars

Sonic Unleashed





TERMINATOR SALVATION

Eres John Connor, un luchador de la resistencia en la post-apocalíptica Los Ángeles. Lidera a tu equipo de leales soldados en una desesperada batalla por sobrevivir a las poderosas fuerzas de Skynet y sus letales Terminators.

Vive el comienzo del fín en esta precuela de la nueva película Terminator Salvation.

www.TerminatorSalvationTheGame.com

















